Tot.424

夏日畅玩：《战鼓啪打碰 重制版》攻略、《最终幻想XII 黄道纪元》+《油彩军团2》研究

游戏机实用技术

VGT·MC

-夏日夜读-

格林伍德 见闻录序章

绯夜传说 发售一周年纪念

176页 暑期特刊

2017 夏日盛宴 香港动漫电玩节 + ChinaJoy

展会报道+劲作试玩+制作人访谈

-夏日追忆-

致敬，十三年的旋律与回忆

DJMAX

系列发展及作品回顾 + 致敬攻略



附赠

指间方圆 手游别册

油彩军团2 收藏卡

-夏日品鉴-

我们的暑假

游戏夏日主题漫谈

蜘己蜘彼，蛛亲壕友

细数平行宇宙中的蜘蛛侠们

-夏日最强-

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

系统详解+流程攻略

一起来拯救洛特泽塔西亚大陆吧！

ULTRA CONSOLE GAME

2017.8B 定价：RMB 22.00

ISSN 1008-0600



TV GAME半月刊
2017.8B



总第 424 期

COVER STAFF
封面用图：初音未来 歌姬计划X × 死或生极限沙滩排球3
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 8 月 16 日
定　　价：人民币 22.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS

夏日激爽三地游！

新闻专题

同行十五载 共享泛娱乐 2017

15th CHINA JOY 2003~2017

中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2017年7月27~30日

P4
品味CJ的苦辣酸甜
——ChinaJoy 2017游记



攻略透解

P77
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光



特别企划

P152
蜘己蜘彼，蛛亲壕友
——细数平行宇宙中的蜘蛛侠们

在观看英雄归来之前
你必须要了解的N件事

游见识
PREVIEW & REVIEW

新闻专题
004 品味CJ的苦辣酸甜
——ChinaJoy 2017游记
016 跟随中文化的浪潮
——2017香港动漫电玩节直击
029 麼多动漫游戏影视嘉年华＆音乐节展会报道
034 黄金眼
037 游戏情报站
040 新作发售表
042 深度视界
前线狙击
044 小魔女学园 时空魔法与七大不可思议
046 西游记之大圣归来 游戏版
048 血狱法典

游技术
NOW PLAYING

强作袭来
050 致敬，十三年的旋律与回忆
——《DJMAX》系列发展及作品回顾
061 DJMAX 致敬 攻略
特别企划
067 实用至上主义
——上半年游戏实用秘技研究心得集合
攻略透解
077 勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光
098 战鼓啪打碰 重制版
研究中心
106 油彩军团2
114 最终幻想Ⅻ 黄道纪元
130 海拉尔国家地理

这可能是本期含金量最高的10页

游深度
CULTURES OF GAMER

特别企划
132 我们的暑假——游戏夏日主题漫谈
读游戏
140 格林伍德见闻录序章
——《绯夜传说》发售一周年纪念
144 多边共享
148 蒸汽时代
150 自由谈
特别企划
152 蜘己蜘彼，蛛亲壕友
——细数平行宇宙中的蜘蛛侠们
166 岁月拼盘
169 读编往来
173 小编寄语

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟 36
永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼 34
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 36 77

NS

怪物猎人×× NS版 视频
油彩军团2 106

PS4

COD 二战 视频
DJMAX 致敬 35 50
Fate/Grand Order VR feat.玛修·基列莱特 视频
Pyre 35
极品飞车 复仇 视频
巨影都市 视频
仁王 义之继承者 34
西游记之大圣归来 游戏版 46
小魔女学园 时空魔法与七大不可思议 44
邪恶深处2 视频
新·大众高尔夫 视频
血狱法典 48
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 36 77
战鼓啪打碰 重制版 98
最终幻想XII 黄道纪元 114

XOne

COD 二战 视频
极品飞车 复仇 视频
邪恶深处2 视频

游戏性和画面性你选啥？
游戏月旦评：7 月份游戏评测
迟来了半年的黄金眼，
《地平线 零之曙光》国行版评测



424视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





最上游58期——舌尖上的九大游戏


邪恶深处2



游戏黄金眼
《地平线 零之曙光》国行版评测







游戏月旦评——7月份游戏评测
勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光　油彩军团2　最终幻想XII 黄道纪元

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游58期
舌尖上的九大游戏

游戏月旦评
7月份游戏评测

游戏黄金眼
《地平线 零之曙光》国行版评测

新作影像集锦

COD 二战
邪恶深处 2
怪物猎人 ×× NS 版
新·大众高尔夫
巨影都市
极品飞车 复仇
Fate/Grand Order VR feat. 玛修·基列莱特

电影前线

正义联盟
灵异空间

ENDING SONG

《油彩军团2》主题曲
“ Off the Hook introduction”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ PS4		
① 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光		② Square Enix
⑤ ドラゴンクエスト XI　過ぎ去りし時を求めて	③ 角色扮演	日版 ⑥
2017 年 7 月 29 日 ⑦	⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价 9698 日元 ⑩		

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　　收藏日期 ______________________

仲夏出游好时光

——CHINAJOY2017
+香港动漫电玩节
+麽多动漫游戏影视嘉年华

文 北山杉&余烬&三味线&宇宙人
美编 雷普利&Juxi

2017 年的夏天，是一个让人血脉贲张的季节，同时也是让整个华语游戏圈躁动起来的季节。在这个炎热的夏天里，我们同时迎来了横跨半个中国的三场游戏盛会，这些展会不仅为玩家们带来了一大票新作的最新消息，也让更多的人走出家门，参与这场一年一度的狂欢。在这样的盛况下，UCG 编辑部兵分三路，在奔赴上海报道 ChinaJoy 的同时，前往广州亲临动漫游戏影视嘉年华现场，除此之外更是远赴香港，带来了动漫电玩节的第一手采访资料。数不清的游戏试玩、一手的制作人采访、精彩纷呈的现场报道、中文化游戏的浪潮，让这个夏天，不再孤单。









品味CJ的苦辣酸甜

——ChinaJoy 2017 游记

15th 2003~2017 CHINA JOY 2017

Go to ShangHai

总会有人不停地问我：**成为游戏小编到底是一种怎样的感觉？**

问这个问题的朋友一般都有着一颗想成为游戏小编的心，我也只能笑笑，然后选择沉默。并非是我无话可说，只是因为感觉这种东西真的很难用语言去描述，这就正如我们很难去描述苦辣酸甜到底是怎样的味道。虽然很难直接描述，但我也许还是会在沉默之后告诉他们："这种感觉就是你作为媒体第一次去参加ChinaJoy时的感受。"

所以，那些依然孜孜不倦问我这个问题的读者们，接下来的ChinaJoy游记可要仔细阅读并用心感受了，我所写下的以及你们所感受到的，正是你们的梦想也是我们的现实。而在苦辣酸甜之后，梦想还能够照进现实吗？

文 余烬 美编 雷普利

苦

启程，坐上飞机然后睡觉

著名的文学家、诗人、剧作家、二星从者威廉·莎士比亚曾经说过："如果圣杯能实现我的梦想的话，我希望是——永远没有截稿日。"虽然余烬我不玩什么手游，但对于（手游中的）莎士比亚这句话可真是一百个赞同！对于游戏小编来说，特别是像我们这种纸媒的游戏小编，截稿日的晚上一般情况下都需要熬夜到凌晨。当然，对于习惯了熬夜的年轻人来说这其实并不算什么，毕竟可以蒙头睡到第二天中午，起来后又是一条好汉。但好汉害怕的不是被逼上梁山，而是被逼上飞机。

前一个小时还在截《FF12》攻略的稿，后一个小时就和梦叶集合然后前往机场，这之中我只花了半个小时去准备这次出行的行李，然后就在不了解之后行程的情况下在飞机上睡着了。也许确实也应了前面所说的，蒙头睡到第二天中午，起来后又是一条好汉！

有床睡我就知足了

感谢上海的天气，让刚下飞机的我一下子清醒了很多，当然是被40度的高温热醒的。没下飞机之前便听到广播说上海的温度是39度，我几度怀疑是自己听错了，近40度的高温是在天府之国中长大的我不敢想象的。后来也得知，今年的高温打破了上海145年气象史上的高温极值，上海可真是好"热"情！



► 在航站楼里看到了万代南梦宫上海这次CJ的广告，在感叹"这是福原爱？"的同时也算是感受到了上海的一些热情。

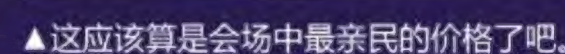
在纱迦和稀饭的强烈建议下，我和梦叶坐上了磁浮列车，体验了一把紧贴轨道斜向疾驰的快感。也在纱迦和稀饭的细心安排下，我和梦叶住进了去年他俩住过的那间酒店。如果有读者读过去年稀饭写的 CJ 游记，一定对这间酒店的双人套间印象深刻。首先面积小，10 平方米已经被两张床占据了大半；其次价格高，200 多块一晚上，双人间还只给了我们一张房卡；最后有“情趣”，浴室和床都在这 10 平方米内，只不过浴室是用毛玻璃专门隔开的一个小空间。既然是用毛玻璃分隔出来的浴室了，那么你们应该能够理解那种模模糊糊的“情趣”了吧？好吧，既然这种酒店已经在去年被纱迦和稀饭吐槽过无数次了，为什么这次还要把我们安排在这？那还不是因为离 CJ 会场近，也就只有走过一条十字路口的路程。

虽然嘴里抱怨着酒店房间的种种缺陷，但身体还是很老实的，在 CJ 期间我还算睡了几天的安稳觉。与我自己在深圳的住宿相比，这间不到 10 平方米的双人套间可就堪称豪华了，至少我还能有一张“完整”的床。为了能让自己宅得舒爽，我自己对宿舍的床位进行了一些改装，其结果就是床周围放了不少桌子、显示器、游戏机，从而导致了我的睡眠空间只有半张床。所以，这间有完整床位和静音空调的双人间有啥不满意的呢？

这么多人！？还是起来嗨吧

但凡有过 CJ 报道经验的朋友应该都清楚，别看着每年 CJ 那么热闹，这对于有报道任务的媒体人来说可真不是什么好事。人多首先带来的是拥挤，一过了早上 11 点，会场内就几乎是水泄不通。想快速到达下一个展馆？那就随着人流缓步前进吧，或者你可以试试背着相机在人群中挤出一条出路。其次，人一多就混乱，我不止一次在现场看到走丢的孩子、争吵的路人，以及随处可见的扎堆的摄像师们。混乱之下难免就会出错，如果不幸丢失或者遗忘了什么东西，几乎就很难再找回来，比如我就把索尼给的媒体贴纸给搞丢了（虽然最后发现贴在了梦叶的屁股上）。再者，人多带来的是嘈杂，为了吸引沿途的游客，每一家厂商都把自己的音响开到最大，或者再放出一些动感的音乐，配合上展台主持人的喊麦，听说你想静下心来写点稿件？还是晚上回酒店通宵吧！最后，人多带来的是钞票。先不提各厂商在自己展位出售的商品，看看每一间场馆内的餐饮店菜单上的标价，你就知道这些坐地起价的商人们笑得有多开心了。你问为什么不出去吃午饭？不好意思，对于普通游客来说门票都只能用一次。

拥挤、混乱、嘈杂、坐地起价，如果我是作为一名普通的游客来到这个地方游玩，那么这些由人多所带来的问题都不会是问题，但不幸的便是我需要在特定的时间内完成特定的报道任务，并且这一次是采访、写文、发稿、照相、记录、试玩我一个人全搞定，再加上我又是第一次参加 CJ，所以几天下来也就只有“躺在床上不动”这一个念想了（睡什么睡 稿都没写完，起来嗨）。

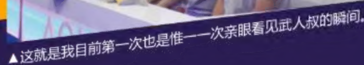

▲这应该算是会场中最亲民的价格了吧。

会议是媒体们的派对

好吧，虽然我在上面“苦”的环节中大吐苦水（紧扣主题，似乎没什么问题），但近一周的 CJ 之行我可是乐在其中！作为很少出门参加活动的玩家，能来到中国最大型的游戏展会（虽然大部分和主机游戏无关）进行报道，并且来参加这个展会的人也算是和我有共同爱好（虽然大部分不是主机游戏玩家），这本身就足够让人兴奋与激动了。更不要说我还能见到一些国内的著名主播、知名 UP 主、微博大 V、行业大佬，甚至与其他媒体的同行谈天说地，这之后说不定我就能当上 CEO，迎娶白富美，走上人生的……好吧，不瞒大家说，由于工作繁忙，以上说的这些行业名人都没见到，顶多就是隔着玻璃在直播室外面望了一眼。

算了，没见到行业名人也没啥事，毕竟我是来工作的，能亲自参加一次 PlayStation 中国发布会也就知足了。然而在举行 PlayStation 中国发布会的那天下午，我却来到另一个地方并参加了杉果举行的“2017 杉果全球合作伙伴大会”。究其原因，还不就是因为这两场活动的时间冲突了，我和梦叶两人只能选择一人各参加一场。

在 CJ 期间，各厂商举办的各种官方会议与活动加起来超过 100 场，这些会议与活动就像是火锅里的辣椒，让这一整锅的大杂烩更能刺激食者们的味蕾。比如接下来要为各位介绍的杉果全球合作伙伴大会以及《巫师之昆特牌》的媒体采访会。



▲这就是我目前第一次也是惟一一次亲眼看见武人叔的瞬间。

●杉果全球合作伙伴大会

稍微对国内单机游戏平台有些了解的读者肯定有听过杉果游戏的大名，可以说在国产的单机游戏平台这方面，杉果确实以其稳健的步伐走在了前面。所以我们能看到的是，在越来越多的国产单机游戏平台出现的今年，杉果已经走上了为独立游戏投入扶持基金的新道路上。关于这次杉果全球合作伙伴大会的具体报道大家可以直接看游记后面的专题内容，这里想给大家分享的是我对于杉果这次大会的一些感悟。

由于这次的杉果全球合作伙伴大会主要是针对业内人士举办，所以能够感觉到整个大会无论是内容还是所邀请的嘉宾都非常专业和懂行。像我这样的行业新人能在这次大会中学到不少东西。外国游戏开发者分享经验、国内游戏开发者阐述心

辣

得、外国发行商进中国甘苦谈、五位业界大佬圆桌讨论，从形式到内容，杉果的这次大会都传递给我们这样一个信息——独立游戏在业内越来越受到重视，而中国的独立游戏也正逐步走上正轨。所以才有了8000万独立游戏扶持基金的投入以及大会的重点即"跃"计划的启动。无论未来如何，单就这次杉果全球合作伙伴大会的参会体验来说，我能够感到杉果游戏确实有着为中国单机游戏事业做贡献的决心，以及看见中国独立游戏在未来的一些希望。至于杉果在未来还能带给我们哪些惊喜，让我们拭目以待。



■最让我觉得收获颇丰的便是五位业界大佬的圆桌讨论。

●《巫师之昆特牌》的媒体采访会

国内游戏厂商在不断地挖掘着中国市场的潜力，而国外的游戏厂商也在拼命地进入中国市场，比如刚在中国成立了中国区没几个月的CD PROJEKT RED。去年我还没有听说CDPR中国区正在筹备中，今年CJ我便见到CDPR中国区总经理Tony Chen，在感叹CDPR效率真高的同时，也能够感受到CDPR对中国市场的高度重视。

今年CDPR的"主线任务"便是《巫师之昆特牌》的发售和宣传等相关工作，用他们自己的话来说"《巫师之昆特牌》和我们之前的作品一样，是需要集全公司之力来用心打造的主线任务，而非支线任务"。而通过CDPR和盖娅互娱在今年CJ期间举行的一系列活动，我们也能够感受到他们此言非虚。盖娅互娱展台的大部分场地都是《巫师之昆特牌》的主题内容，并且请来了杰洛特、叶奈法、特莉丝和希里的专业COSER，甚至还请来了近段时间颇具热度的围棋职业棋手柯洁来现场大打昆特牌。而在媒体宣传方面，CDPR和盖娅互娱非常实诚地开了好几场媒体采访会，每一名到场的媒体都有机会提出最多的三个问题。而可供采访的人员除了我们非常熟悉的CDPR的联合创始人Marcin以外，CDPR的官方人员、盖娅互娱合伙人、CDPR中国区总经理以及两名职业选手也有出席本次媒体采访会议。不需要什么开场仪式或者讲话，媒体朋友们坐好了咱们就开始一个接着一个提问吧，如此实诚的CDPR，难怪被称为"波兰蠢驴"。具体的采访内容同样请见游记后面的专题内容。



展台是玩家们的狂欢

对于来到CJ现场的玩家来说，最能够刺激他们"味蕾"的"辣椒"当然是各大游戏厂商的展台了。总的来看，索尼、微软、育碧、CDPR、BNEI、EA这几家主机玩家们非常熟悉的厂商今年都有出展，但BNEI和EA所展出的内容几乎都是和手游相关，故在这里不做过多的介绍。

●索尼

凭借着出彩的展前发布会，在开展之前索尼便在今年抢足了眼球，而依托于诸多可供试玩的游戏，今年索尼的展台同样人气颇高。共计33款PS4游戏在现场提供了试玩，其中包括了《GT赛车 竞速》、《钠克的大冒险 双英与古代兵团》、《太鼓之达人 合奏咚咚咚！》、《漫威英雄对Capcom无限》、《索尼克 力量》等关注度颇高的作品，这之后的PS4国行游戏阵容值得我们期待。此外，索尼今年提供了两层共10个单独的PS VR体验房，29款PS VR内容能在现场直接体验到，而这之中最火爆的当然是《西游记之大圣归来 游戏版》的VR演示。虽然排队来试玩的人不少，但如果你是国行PSN的会员的话，还有着专门的排队位置和优先试玩的机会，所以明年还准备前往索尼展台进行试玩的各位，应该知道怎么做了吧。





▲两层共10个单独的PS VR体验房，可见PlayStation中国对PS VR的重视。



▲在开展前一天，《西游记之大圣归来 游戏版》的宣布广告被用贴纸遮盖了起来，当时我和梦叶对这款神秘的游戏有不少猜测，但确实没想到会是《大圣归来》。



►《地平线 零之曙光》当然得配上4K大电视来试玩。




▲《代号 硬核》的制作人穆飞在现场看玩家试玩他们的游戏。


▲梦叶在向工作人员咨询媒体的采访事宜。



●微软

和惯例一样，今年的微软展台依然搭建在索尼展台的旁边。和索尼展台火爆的游戏试玩不同，微软今年最火爆的现场活动便是各种的舞台活动了。从众多游戏的大神挑战赛，到《极限竞速》的世界锦标赛；从新游的现场演示，到惊喜时刻的福利派送。微软展台众多的舞台活动吸引了不少的目光。而在游戏试玩方面，除了能在现场试玩到各种 XOne 的游戏外，还能提前试玩到诸如《非凡英雄》和《纠缠之刃》等多款处于开发阶段的游戏，更重要的是这些试玩几乎都不用怎么排队。此外，微软展台还提供了《极限竞速》的驾驶体验区、体感游戏试玩区以及关注度颇高的 XOne X 的小黑屋讲解。从现场可体验和游玩的内容来说，微软的展台是几个厂商中最为丰富也是最为贴心的。


▲XOne定制手柄墙。








◀微软提供了XOne X的小黑屋讲解。







▲丰富的舞台活动让现场的气氛非常热烈。



▲由于XPA服务，展台中不少游戏都是在Win10电脑上进行试玩。

●育碧

和其他几个可以随时进出的展台不同，育碧的展台可以说是整个CJ会场中为数不多的“封闭式”展台。进入育碧展台之前需要先进行排队，之后会在现场工作人员的安排下进入到小黑屋中观看《刺客信条 起源》、《飙酷车神2》和《孤岛惊魂5》的介绍视频。虽然三款游戏的介绍视频都是专门为CJ准备的，但并没有太多值得一提的新东西。从小黑屋出来后便能够正式进入到育碧的展台之中了。虽说进入育碧展台的步骤稍显繁琐，但当正式进入后会发现长时间的等待还是值得的。人流量的控制使得育碧的展台不会显得太拥挤，而展台内大量的游戏试玩、人物雕像、装饰物、COSPLAY能让每一名玩家都沉醉在育碧的游戏世界之中。此外，现场还有一名专业的人体彩绘师给各位玩家绘制彩绘，为育碧展台增添了不少异域风情。







◀这种增加临场感的装饰物在育碧的展台中随处可见。




▲我总有一种想把头放进疯兔大嘴巴里的冲动……

▼人体彩绘师现场给玩家绘制彩绘。




●巫师之昆特牌

和其他几个厂商不同，CDPR并没有专门的展台，但其今年的主要作品《巫师之昆特牌》在盖娅互娱的展台中占据了大部分空间。《巫师之昆特牌》的展台被打造成为了一个酒馆，虽然没法在其中喝酒，但来个几局昆特牌是没有问题的。而来到这个酒馆的也不仅仅只有玩家，杰洛特、叶奈法、特丽丝、希里（的Coser）都在酒馆中等着来访者来拍照留念。此外，酒馆之中时不时会出现一些贵客，比如CDPR的官方人员、波兰大使馆的工作人员、围棋职业棋手柯洁等等。和朋友来几局昆特牌，再与杰洛特合几张影，顺便和柯洁比比牌技，《巫师之昆特牌》风格独特的展台让人印象深刻。







▲来局昆特牌啊！


▲叶奈法：来到了CJ，独角兽也得带着，是吧，杰洛特。



▲在CJ现场随处可见的昆特牌纸帽就是从这里来的。

◀特丽丝真的特别上镜，怎么拍都好看！

▲萝卜的日常状态。

大圣是中国的，"酸"菜是韩国的

在今年E3期间，武人叔便向我们透露过今年CJ会有一个大消息。果不其然，索尼在今年的CJ确实有大消息，而且还不只一个。首当其冲的便是《真·三国无双8》国行版的消息，国行版的本作不仅会提供简体中文，而且还加入了中文配音，更是在索尼展前发布会上首次公开了《真·三国无双8》的实机演示画面。其次，《大圣归来》即将登陆PS4的消息同样引爆现场，这个中国最著名的IP将会以游戏的形式在PS4平台登场。仅这两个消息，我们就已经能够看出索尼对于中国市场的重视，以及中国市场在整个游戏业界的位置愈发重要了。

中国市场的高速发展自然是中国玩家和媒体们喜闻乐见的，但对于国外的玩家和媒体来说，在情感上面可能就有些复杂了。《真·三国无双8》的实机演示画面一经公布后，不少国外媒体都争相报道，但如果你够仔细，会发现不少国外媒体放出的视频中还有着国内视频网站的水印，实在是让人有点哭笑不得。而不少日本玩家的关注点也并不在《真·三国无双8》的实机演示上，他们所希望的是日版游戏中也能加入中文语音。至于《大圣归来》，虽然没有引起多少日本和欧美媒体的关注，但却成为韩国媒体关注的重点。当然，韩国人所关注的并非是《大圣归来》这款游戏本身，而是同为亚洲市场的中国，怎么就在今年出现了这款重量级的国产游戏。（韩国人 都是亚洲市场，我们不服！）

基于以上原因，本次CJ来了不少日本的游戏媒体，包括国内玩家非常熟悉的FAMI通，而韩国更是来了8家游戏媒体。一般情况下，我们很难见到或者认出这些媒体人员（都是亚洲人，不说话看不出是外国人），但在索尼举行的国内IP进军海外市场报告会上，这些外国媒体均有参会。所以，这一场报告会几乎集合了中国、日本、韩国这三个国家最主要与知名的游戏媒体。4款由PlayStation中国扶持的游戏的相关负责人均在这次会议上进行了报告，包括《军团指挥官》（Legion Commander）、《除夕》（Kill X）、《行者》（The Walker）和《窒息》（Stifled）。作为会在未来进军海外市场的国内IP，这4款作品在国内媒体高度关注的同时，也引起国外媒体的注意。所以整场报告会特别是在媒体提问环节，我能够感到不少的火药味，当然更多的会是一些酸味。中国主机游戏市场在今年的种种动作引起了日本媒体的重视，更引起了韩国媒体的羡慕。



▲4款游戏的制作人在接受媒体们的采访。

心酸的现状是我们的

在国外媒体开始关注起中国主机游戏市场的今年，国内的游戏市场对主机游戏又是怎样的一种态度呢？本次CJ共有11个场馆提供给厂商进行出展和活动，与E3或者TGS这种享誉世界的游戏展会相比，CJ的场地和出展商可以说是（目前）全球最大最多的了。但在这11个场馆之中，与主机游戏密切相关的场馆只有半个多一点。CJ确实不缺乏游戏，但大部分都是网游、手游或者PC VR游戏，这可以说正是中国游戏市场现状的体现，主机游戏毕竟还是太小众。且不说主机游戏的

厂商占了 CJ 游戏厂商中的多少，仅看看来参加 CJ 的游戏媒体，就能够知道主机游戏目前在中国游戏市场中的位置了。专注于主机游戏的媒体一只手就能数出来，至于这之中的传统纸媒，除了 UCG 外还能有其他的吗？

作为 UCG 的媒体在外进行报道，更加能够体会到 UCG 如今的现状。这种现状其实就和我上面所提到的，国外媒体和国内市场对于中国主机游戏有着不同的看法一样，从外向内看是重视与羡慕，但从内向外看便能够感觉到网络媒体对传统纸媒形成的巨大冲击了。

近几年兴起的直播在改变了人们获取资讯方式的同时，也造就了一大波自媒体人。从自媒体的影响力和号召力来说，绝不逊色于部分大媒体。因此，游戏厂商对于自媒体的重视程度是和传统的大媒体相同的，而直播这种形式也非常适合进行展会现场的报道。所以我们能看见的是，CJ 期间有非常多的自媒体通过直播的形式对展会进行了报道，甚至是游戏厂商邀请他们去直播室中进行专题的采访和报道。这种直播的报道方式在聚集了大量人气的同时，也获得了不少独家的采访机会。

在参加 CJ 期间遇到了不少玩家，当问及他们平常都会关注哪些游戏媒体时，我很少能听到 UCG 的名字。当然，作为国内历史最悠久也可以说是最知名的游戏媒体，当我向他们提及 UCG 时纷纷都表示看过、买过、追过，甚至还有玩家从包里掏出一本我们十周年的纪念图鉴，让我在上面签名，顺便还问了下多边形最近在编辑部的现状。

从厂商的角度来说，作为传统纸媒的 UCG 专业且严谨，也许是最适合他们发布重大新闻的地方；从玩家的角度来说，UCG 历史悠久且享负盛名，相关攻略和文章给予了玩家们不少帮助与感悟，也确实是在脚踏实地为玩家做实事。虽然这样说确实没错，但作为 UCG 的媒体、小编与读者，本次 CJ 的很多事都让我感到莫名的心酸。也许 这就是网络时代所造就的现状；也许，确实是我以及我们都还需要更加的努力吧。

甜

见见那些朝思暮想的游戏小编

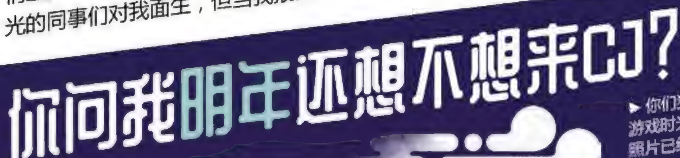
在成为游戏小编之前，和正在读这段文字的各位一样，我只是一名普通的 UCG 读者，同时也是游戏时光的观众。作为行业外的普通玩家，能见到杂志上或者直播中的小编，这就是一件如吃下甜糖一般能让人感到幸福的事。进入 UCG 成为其中的一员，杂志上的小编已经成为了工作与生活中谈笑风生的同事，剩下的愿望也就只有和游戏时光的小编们见见了。从深圳到上海，当然是要去见见游戏时光的众多小编，顺便再看看直播间中的真实场景到底是怎样的。因此，在到达上海的第一天我便和梦叶来到了游戏时光的编辑部，与我们上海的同事们打了声招呼。虽然游戏时光的同事们对我面生，但当我报出“余烬”的名字时他们还是能说出我在杂志上写过什么文章和攻略，亦或者曾经在网络上和我有过怎样的工作往来。当能被曾经朝思暮想的小编以及现在的同事记住时，一种“我好像还干得不错耶”的自豪感悠然而生。

“你站在桥上看风景，看风景的人在楼上看你。明月装饰了你的窗子，你装饰了别人的梦。”在我渴望着去见见那些我想见的游戏小编时，也许就有着不少和以前的我一样，渴望着来见见我这名游戏小编的读者。对于这些可爱的读者，我当然会是来者不拒。所以，当我们贴吧的吧主“杰城 14 桂”告诉我来了几位读者想见见我们这些游戏小编时，我毫不犹豫便去赴约了。平面媒体的游戏小编不同于网络媒体的小编，无论是小编自身的曝光度还是和用户交流的机会都会少很多。能和那些了解我们以及了解我的读者面对面地进行交流，这对于我这名新晋小编而言真是一件非常幸福的事情。

从杂志与直播中走进你们的生活中，游戏小编早已不再像多年前那般神秘。他也许就是那位和你争抢 COSER 摄影位的宅男，他也许就是那位在餐桌上大谈主机游戏的食客，他也许就是正在看这段文字的未来的你。所以，有机会便去见见那些朝思暮想的游戏小编吧，这颗糖可甜着呢！

▶你们猜猜这个位置是哪个游戏时光小编的？（好吧，照片已经暴露了）

你问我明年还想不想来CJ？



在 CJ 最后的半天里，我放下了相机并关闭了手机中的记录文本，在最后的这段时间里我只是想单纯地以一名玩家的身分在 CJ 会场里逛逛。抛开媒体身分，从作为玩家的角度来说，CJ 是让我兴奋，至少我在这里所遇到的都是喜爱游戏的朋友。即便有人喜爱氪金手游，有人钟情修仙网游，有人就只是想看看漂亮的妹妹 COS 游戏中的角色，但无论怎样，是游戏让我们聚在了这里。

作为一名博爱的玩家，在游玩主机游戏的同时，我也对不少网游和竞技游戏涉猎颇深，因此能够在现场看到一些网游的展台或者竞技游戏中的当红主播，这便已经让我觉得来上海很值了。惟一让我颇感遗憾的是，我个人非常喜欢的《最终幻想 X IV》在本次 CJ 没有参展。没能以玩家的身分向该游戏的代理商表示感谢，再顺便和他们的产品经理商业互吹一波，实在是让我觉得太可惜。

闲逛完毕，拖着沉重的步伐向出口走去，望着和我一样走向出口的人流，我居然停下了脚步拿起了相机，将这些意犹未尽的背影记录了下来。我承认，初次报道 CJ 的我确实有不少做得不够好的地方，但与种种遗憾相比，所见所闻后的感悟更需要我去总结与铭记。工作之苦、展会之辣、媒体之酸，在我停下脚步拿起相机的那一刻都变为了 CJ 之甜。对于热爱着游戏的我们来说，CJ 本身不就是乏味的生活所给予我们的那一颗糖吗？

所以，你问我明年还想不想来 CJ？那当然是……得听从组织的安排啦！组织安排啥就得干啥，想那么多干嘛呢！

结语

回到编辑部，又要开始拼命地准备 CJ 和《FF12》的杂志内容。似乎近一周的 CJ 之旅就像是一场梦，醒来之后只剩下苦辣酸甜的滋味让我自己慢慢回味。成为游戏小编到底是一种怎样的感觉？嘛，我想我已经通过这篇游记把那些很难述说的感觉传递给了各位，而你又准备好让梦想照进现实了吗？

从中国走向世界

2017 PlayStation中国发布会在CJ前夕举行

7月26日下午，索尼互动娱乐（上海）有限公司（SIE上海）在“2017 PlayStation中国发布会”上公布了面向中国市场的一系列最新信息，包括即将上市的PS VR游戏及视频内容，《真·三国无双8》确定将在国内发售简体中文版，《NBA 2K18》将重磅正式登陆中国，《大圣归来》PS4游戏化，以及PlayStation参展2017 ChinaJoy的相关信息。



发布会一开始，索尼互动娱乐日本亚洲总裁盛田厚登台致辞，并为我们带来了PlayStation在全球范围内的出色表现，截止至今年6月11日为止，PS4已在全球累计售出6040万台，PSN的每月活跃用户也已经突破了7000万。

之后，索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁添田武人先生上台，总结了在过去的两年中PlayStation中国为国内的用户带来的产品和游戏软件体验，同时还透露了即将在国内上市的PS VR游戏内容。《最终幻想15 深渊魔兽》和《勇者就爱耍心机VR》等海外VR游戏将会在之后登陆中国市场，而优秀的国产PS VR游戏也将在下半年集中爆发，多种不同类型的游戏将为用户带来虚拟现实世界全新的游戏体验。



除了游戏内容之外，PS VR平台上的视频内容也将更加丰富。来自Jaunt中国的VR视频服务是PlayStation中国商店的第一款VR影视内容库，内容全部免费且每周更新。此外，SIE上海与优酷视频、爱奇艺、网龙已经达成合作，今后将在PS平台上，提供优酷、爱奇艺的VR视频内容，以及网龙的教育类VR内容。这将极大地丰富PS VR用户的体验。

当然，中国玩家最为期待和关注PS4国行游戏的相关计划也由添田武人先生为大家进行了介绍。包含《巨像之咆哮》、《新大众高尔夫》、《钠克的大冒险 双英与古代兵团》和《索尼克力量》等在内的十余款游戏，将会为新老玩家带来不一样的游玩体验。随着PlayStation业务正式进入中国，国内游戏开发团队在主机平台上开发游戏的品质也越来越高。添田武人先生还为大家推荐了《星海纷争》、《纠缠之刃》、《罪人》等国产游戏精品。



▲国行版《汪达与巨像》的译名为《巨像之咆哮》。

在这之后，发布会迎来了第一个高潮。光荣特库摩游戏制作人铃木亮浩先生上台宣布将面向中国市场推出简体中文版《真·三国无双8》，并努力争取简体中文版与日文版和同步发售，同时全球首次实机演示了这款游戏的试玩画面。更令人感到惊讶的是，铃木亮浩先生所演示的游戏版本居然是普通话配音的简体中文版。这是继《真·三国无双2》之后系列再次加入中文配音。



除了《真·三国无双8》，在16年中成为最受好评和最畅销的NBA拟真游戏“《NBA 2K》系列”的最新作《NBA 2K18》也将正式进入中国。这是PlayStation中国、Take-Two亚洲和Gamepoch星游纪共同努力的结果。

对于玩家和开发者们密切关注的“中国之星计划”，索尼互动娱乐日本亚洲执行副总裁织田博之先生为我们报告了现阶段的成果，并宣布了《除夕》（Kill X）和《行者》（The Walker）这两款中国制造和中国创造的游戏将会在欧、美两个地区由索尼互动娱乐发行的消息。另外，两位新的合作伙伴全球知名品牌和冠科技（WACOM），以及世界领先的游戏制作工作室Streamline Studios也正式加入了“中国之星计划”，这使得合作伙伴体系更加丰富。

PS4游戏《西游记之大圣归来 游戏版》（暂定标题）的公布将发布会推向了又一个高潮，这款由索尼互动娱乐与十月文化、绿洲游戏合作开发的游戏正是PlayStation中国中期战略的最新成果。在发布会上更是首次公布了游戏LOGO和主视觉以及首部游戏宣传片，并推出了特别纪念PS4上盖（Top Cover）。这个在中国家喻户晓的的IP将在PlayStation的全力协助下走向世界，去取得更大的国际影响力，这无论对于PlayStation中国还中国主机游戏来说都是非常重要的一步。



发布会的最后，添田武人先生为我们带来了ChinaJoy期间PlayStation展台的情况。在今年的ChinaJoy展台上，PlayStation中国提供了33款PS4游戏试玩以及29款PS VR内容体验，还有丰富的舞台活动和直播。对于索尼的玩家们来说，这便是一场盛宴。



游见识 PREVIEW & REVIEW 新闻专题

8000万的独立游戏扶持基金 杉果发布“跃”计划

2017年，作为玩家的我们突然发现国产单机游戏平台在今年如雨后春笋般冒了出来，这不禁让我们感到困惑“为什么今年出现了如此之多的单机游戏平台？”而作为国内单机游戏平台的先行者与佼佼者，杉果早已迈出了自己的第一步，如今已经是跑着步向着全球化的合作迈发。

7月26日，“连结·助力”首届杉果全球合作伙伴大会在上海成功举办。杉果除了在会上发布了致力于独立游戏项目扶持的“跃”计划外，还邀请到了多名游戏制作人和业界大佬分享经验。



用数据来说话，杉果的用户很核心

会议伊始，杉果总裁吴立先生为现场嘉宾进行了精彩的大会致辞，并首次面向游戏产业公布了杉果平台的运行大数据。在构成用户的统计上，94%的用户年龄在18到24岁，90%的用户拥有大学以上的学历，用户人均消费达到了102元人民币，76%的用户来自于发达地区。

也正是因为这样的用户组成，才使得杉果的玩家非常的硬核。三分之一的玩家对硬件水平要求极高，拥有16Gb以上内存或GTX970/R9290X以上的独立显卡配置。这样的用户组成使得杉果取得了日活用户50万、用户增长率70%、用户付费比例81%、重复购买比例39%等傲人的成绩。同时，吴立先生也表示，多年来未曾受到充分重视的单机游戏产业正面临前所未有的机遇，杉果同样期待着与更多的有道之士将这份蛋糕继续做大做好。

8000万的基金扶持，只为独立游戏能够飞“跃”

本次会议的焦点便是致力于独立游戏项目扶持的“跃”计划的启动仪式。无论是对于国内还是国外的独立游戏开发者或者团队来说，大多数情况下所缺少的并非是游戏创意或者人才，有没有足够的资金和平台来扶持整个项目，才是游戏能否完成并发行的关键因素。而“跃”计划正是服务于此。

吴立先生和腾业创投孙敬伟先生联手宣布，首期8000万投资额度的“跃”基金将本着“专注·专业·专心”的扶持原则，连同“跃”计划为申请人提供市场咨询、技术指导、版号申报等诸多服务。而结合杉果平台用户基数、多重功能和本地化发展策略等，“跃”计划也将成为独立开发者和本土游戏玩家间最直接的连接通道，将令人赞叹的精彩创意转变为触手可及的玩家伟大产品。

启动仪式上，来自“跃”计划专项委员会与投资委员会的四位评委，也同时宣布，“跃”计划正式上线并开始接受全球各地的独立团队项目申请。



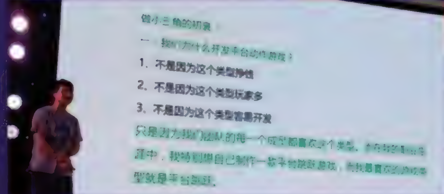
倾听他们的声音，做游戏真的不简单

本次大会不仅得到世界各地20余家知名游戏厂商到场参与，更有来自意大利发行商505 Games，《阿门罗》、《地精公司》和《小三角大英雄》游戏团队的代表，为到场150余名游戏从业者，分享了游戏制作和发行方面的相关经验。

《阿门罗》的制作人Blake Mizzi在为我们介绍了《阿门罗》这款拥有奇幻风格的回合制策略游戏的同时，也对他那个充满活力与激情的工作室League of Geek进行了介绍。

虽然《地精公司》的制作人Sergei Klimov由于工作原因并没有亲自来到现场，但他依然通过视频的方式向我们述说了《地精公司》与中国的种种故事。从中我们得知了《地精公司》中文化质量如此之高的原因——由北京的朋友进行中文化工作，同时还了解到他们有计划为中国设计独有的音乐和界面。

而《小三角大英雄》的演讲者则以一名程序员的角度为我们介绍了本作的历史和创作初衷，当然还有他不少关于程序和产品推广的感悟。《小三角大英雄》可不仅仅和《南瓜先生大冒险》一样拥有着艺术风格浓烈的画面，由程度设计所带来的有趣玩法同样值得关注。



大佬云集，谈谈独立游戏的那些事儿

针对独立游戏领域的焦点问题，前微软百家合总经理黄炜先生、腾业创投董事总经理孙敬伟先生、游研社创始人楚云帆、独立游戏步道师熊托尼，和独立游戏《ICEY》团队代表凤翔共同参与了圆桌会议，并以自身的视角提出了宝贵的专业意见。

五位大佬针对独立游戏的定义、做游戏的心得、抄袭与借鉴、独立游戏的发行方式、国产游戏的优势与劣势等诸多问题进行了相当深入的探讨。无论是独立游戏还是国产游戏，在经历了之前十年的停滞不前后，从近几年开始已经迈出了步子向前走，只是由于对道路的不熟悉，最开始的几步还走得比较踉跄。但至少路已经在脚下，前方又会有多远呢？



作为游戏机实用技术的媒体代表，在本次大会结束后我向部分参会人员询问了不少问题，其中郭亮先生对于艺术与游戏关联的回答让我印象深刻。

作为《南瓜先生大冒险》以及《小三角大英雄》的制作人，郭亮先生独特的艺术风格在这两款作品中得以体现。而在成为一名游戏制作者之前，郭亮先生是一位在绘画上造诣颇深的艺术创作者，其作品更是获奖无数。因此，我的问题便是：作为在艺术创作和游戏制作上都颇有成就的郭亮先生，是如何看待游戏与艺术的？

郭亮先生回答道：“任何一种艺术形式都是需要长时间的发展。无论是绘画还是电影，其发展时间都远远超过了只有几十年历史的游戏。虽然我们都在说游戏包含了多种艺术形式，但是这种艺术的统合究竟是好或者坏，也只有时间才能去定夺。”

回到最开始的那个问题“为什么今年出现了如此之多的单机游戏平台？”，我想郭亮先生对于游戏和艺术的解释同样能够回答这个问题——因为时间。中国单机游戏产业的发展和玩家们的需求在这个时间点催生出了这么一些游戏平台。

而作为中国单机游戏平台的先行者与佼佼者，杉果在未来的表现值得我们期待！

《巫师之昆特牌》媒体采访汇总

2017年7月27日上午，以“《巫师》系列”广受赞誉的游戏开发商CD PROJEKT RED与中国区代理运营商盖娅互娱在第十五届ChinaJoy展会现场联合宣布，《巫师之昆特牌》国服将于8月8日开启不删档不限号测试（之后有宣布测试时间将推迟至8月29日）。所有在官网注册过昆特牌帐号的玩家，都将直接获得测试资格。所有参与测试的玩家都将获得18个卡桶加任意一张金卡的王牌大礼包。

而在7月27日下午，盖娅互娱邀请了各位媒体朋友参加了《巫师之昆特牌》的采访会议。由于媒体不少，采访会议一共进行了四场。虽然每位媒体只能最多询问三个问题，但四场会议下来我们也得知了不少关于《巫师之昆特牌》的最新消息。由于四场会议涉及到的问题众多，因此这里进行了筛选并按照问题类型进行了分类。



参与本次采访会议的官方人员有：

Marcin：CD PROJEKT 联合创始人，联席CEO

Rafal：《巫师之昆特牌》创意联合发起人，电子竞技和全球计划的负责人

MPG：CD PROJEKT RED全球沟通总监

Lifecoach：全球首届《巫师之昆特牌》挑战杯冠军，长期在全球天梯保持排名首位

SuperJJ：《巫师之昆特牌》著名职业电竞选手

Maul（Ben Bergmann）：著名职业Cosplayer，官方认证的杰洛特Coser

Tony Chen：CD PROJEKT RED中国区总经理

安安：盖娅互娱合伙人&商务拓展副总裁

未来发展

问：《巫师之昆特牌》未来有长远的电子竞技计划，比如说大型的职业联赛规划吗？

Rafal：确实有，在接下来十周之内会和大家分享一部分未来的计划，中国是其中很重要的一部分，所以不会把中国落下。接下来的话，我们会把之前“昆特牌挑战者杯”这样的比赛继续一届一届保持下去。特别是到2018年以后，中国会更加充分参与到全球的赛事竞技当中。

问：我们知道Marcin有学过中文，对中国元素和文化很了解，有没有考虑在游戏中加入中国的元素？

Marcin：这个嘛，这个问题怎么说呢，这个不是没有可能，我们是在想办法，我们当然希望中国玩家在玩游戏的时候能够有亲切感。但是作为游戏的开发者，当我们要使用一些并不是特别熟悉与了解的游戏元素时，我们是会比较谨慎的。我本人是很喜欢中国文化的，我也学了很多。但是作为开发者来说，在工作上可能还是有一些需要更加谨慎的地方。总的来说，我们会想办法，想各种各样的办法，让中国玩家乐在其中，获得和世界其他各地的玩家同样的乐趣。

问：在中国，手机游戏拥有很大的市场，CDPR是否考虑过更多地面向手机端的用户？

Marcin：就目前来说，我们现在想在主机端和PC端把游戏做好，等到时机成熟的时候，自然会有下一步的发展。比较遗憾的是，由于时间的问题，今天还没有办法做出更好的发布。主要还是因为我们要先保证一定的质量，等到质量上去，我们满意了以后，时机一旦成熟，我们就会通知大家。

问：就现在的版本来说，CDPR满意了吗？

Rafal：满意了。其实在我们不停推倒重来的过程中，有很多部分不是局限于当前的环境，而是更多在考虑以后的问题，比如通过修改，我们增加了选择权，可以选择把牌摆在哪里。很多的推倒重来都要为以后的事情服务，但是我不能剧透再多了。我们不断去否定重来，也是自我修缮和更新的过程。有些问题在直播论坛或发布会提到，不能说得很死，所以包括像这样的改动，虽然会短暂影响到当前的一些环境，但是更多是对很多未来方面的考虑。如果说在短期之内让有些玩家感觉不太好的话，我们只能通过发行下一个版本的方式，让大家感觉更好一点。



中国本地化发展

问：CDPR在中国怎么样把口碑延续下去？

Tony Chen：《巫师之昆特牌》的口碑一直是非常好也是非常厉害的！CDPR在中国的时间不算非常长，但是有一点是非常重要的，我们跟波兰团队一样，都是以玩家第一作为我们的诉求，我们希望在中国能够跟中国玩家、包括中国媒体做一个零距离的沟通，把玩家和大家的这些想法反馈到研发团队。同样针对一些新的内容，我们盖娅互娱希望有脚踏实的合作，我们希望一步一步用心地对待玩家，把波兰对待玩家的态度搬到中国来。

Rafal：我们要强调的是中国玩家和世界玩家是一样的，都是玩家，并不存在什么样的区别对待，我们希望中国玩家和全世界其他地方的玩家一样，在游戏里面得到相同的待遇，得到相同的乐趣。我们也确实知道，在不同市场存在不同的反馈和条件是客观存在的，这些区别我们心里当然很清楚，但是总的来说希望大家都是一样的。



► CD PROJEKT RED中国区总经理Tony Chen。

问：去年 CDPR 正在中国成立公司，今年便已经正式成立了，这个决定是怎么做出来的？

Marcin：我现在从原因开始说，我们之所以要成立 CDPR 中国区，最根本的原因是为了能够进一步贴近我们的玩家，从而和他们进行更加深入与直接的交流。我们知道，全世界的玩家都喜欢更加直接的交流互动，这样一来我们才可以把我们的游戏做得更好。同时我们也可以从不同市场当中学习不同的经验，这为我们更加精益求精地设计游戏也是有好处的。

我们内部也经常说起这件事情，我自己以及 CDPR 的员工都是一群非常有求知欲与狂热的游戏粉丝，我们当然也在不断寻找和我们持有同样价值观的合作伙伴。说得难听一点，我们都是一群老顽固。好在在几个月的寻找之后，我们终于找到了像 Tony Chen 这样志同道合的伙伴一起共事，这次的 ChinaJoy 就是在上海的一次合作。

Tony Chen：我自己也是一个老玩家了，"《巫师》系列"第二代我也玩得比较多。在一年多前第一次非常巧合地接触到《巫师》的项目，认为这款游戏在中国市场有很大的机会。另外，我自己入行的时候有一个想法，就是希望做一款玩家喜欢的游戏。转眼二十多年过去了，有这样一个很好的机会加入这样一家公司，并秉承玩家第一的想法，这把我从喧嚣的游戏行业拉回到了初心，能真正去做玩家喜欢的游戏，因此这对我来说是非常不错的选择。另外一点，我们其实也希望找到一些志同道合的合作伙伴，大家一起能够把好的产品做好，让玩家喜欢。

问：8 月份有一些《巫师之昆特牌》的锦标赛，而国服是在 8 月 8 号公测，那么中国玩家什么时候能接触到高水平的锦标赛呢？

Rafal：我们当然希望中国玩家能够尽快和世界接轨，但就目前来说，我们也希望待锦标赛的赛事体系搭建得足够完善之后，再以更好的姿态展现给中国玩家。很重要一点，中国肯定是世界的一部分，我们不会搞任何形式的区别对待。就中国的赛事来说，有朝一日肯定可以和全世界同台竞技，只要水平足够高的话，中国玩家也有可能成为世界第一。

游戏玩法

问：两位职业选手是否认为，《巫师之昆特牌》的玩法让休闲玩家有更高的门槛？通常对于一个玩家来说，他在本作中输，很少是因为运气因素，通常是因为自己的失误，会不会对玩家来说挫败感更加强？

Lifecoach 我们并不这么认为 我认为《巫师之昆特牌》在我眼里同时兼顾好了竞技群体和休闲用户群体，在未来它有很大可能把两个都做好。虽然《巫师之昆特牌》在机制上确实技术上限很高，但是同时我认为它本身最基础玩法即它的核心是一个很简单的比大小，所以我认为并不一定是你说的这样。

问：卡牌游戏的随机性是非常重要，特别是随机性可以提升卡牌游戏乐趣，你们认为《巫师之昆特牌》的随机性比例大吗？它又体现在哪里呢？

SuperJJ：对于我来说，《巫师之昆特牌》是有随机性的，但是它的随机性能够让玩家依然有自己的选择。这对于我们这些经常玩牌的人来说是新鲜的，因为随机性设计得不好会让人感觉很无力，不能掌握在自己的手中。但《巫师之昆特牌》并不一样，我们在复盘的时候能够感觉到，虽然有些地方有局限性，但是我们还是能想出别的打法，这能让我们感觉到有所得有所提高。所以在这点我认为《巫师之昆特牌》随机性是有，正如其他的卡牌游戏一样，但是它在这方面还是做得挺好的。

Lifecoach：我还是补充一点，在《巫师之昆特牌》里面，很多的随机性是在随机了之后依然可以见招拆招。随机性分两种，一种是纯随机，对随机结果没有任何掌控能力的随机性，这种对于竞技来说并不好，甚至对整个游戏都不好。还有一种随机性是可以掌控，比如说《巫师之昆特牌》换牌的机制，我们有办法、有规律可寻、有技巧可言，这样随机性可以体现玩家的技术水平。

问：原先在游戏中一些细节上的问题，在电竞化之后会被扩大，比如在一开局的时候，先手会比较劣势。对于这种电子竞技化后变得突出的问题，应该怎样解决？

Rafal：这是我们一直在内部讨论的问题，我们一直在看这方面的数据，这个问题算是在我们高度的关注之下。关于类似的各种平衡性方面的问题，我们在听取 reddit 等社区意见的过程中，总是听到持不同观点的人。很多时候我们想满足各种不同层次玩家的需求，所以在进行平衡性调整的时候会听取职业玩家和休闲玩家双方的意见。我们会继续注重听取社区的意见，以前做过的平衡就是基于此。所以说如果在之后依然存在问题的话，我们还是会继续修改的。

COSPLAY相关

问：杰洛特有时候非常酷有时候又非常幽默，Maul 是怎么样把这个角色演绎好的？

Maul 说实话，本人并没有怎么玩过"《巫师》系列"游戏，我和 CDPR 有过很多的合作，所以我是从别人口中，包括我爱人的描述中了解到很多杰洛特的方方面面，我并不是一无所知。在 COSPLAY 上，对我来说扮演好杰洛特并不是一件特别困难的事情，因为杰洛特是一个很酷的人，有时候挺搞笑，有时候也有一种个人蠢萌蠢萌的魅力在里面。我演绎他的时候就是往死里帅，但又不是真正做坏人那种感觉，该风趣幽默的也会风趣幽默，大概就是这样。当别人有一次在短片里面发现我跟杰洛特长得非常像的时候，我就去看了一下，发现这个跟我以前演过的那种让人又爱又恨的反派角色很像，因此便顺理成章地扮演起了杰洛特。



问：Maul 之前出演过很多的角色，您是怎样选择你要出演的角色的，您又知道这些角色的含义吗？

Maul：关于选角的问题，其实说白了第一步就是看脸，看游戏角色或电影角色里哪个人的脸像我，我就定哪一个。之前在 COS《权力的游戏》中的角色正是如此 现在《巫师》也是。看完脸之后，下一步看这个角色酷不酷，我不能去扮演不起眼的路人，至少总得有一个让人印象深刻的地方。除了自己选择表演的角色之外，由于 COSPLAY 已经是我们的工作，因此工作中的角色并不能自己挑选。之前在 COS 士兵 76 时，脸都不能露出来，但因为是工作要求，我也必须得这样做。

问：Maul 手臂上的纹身有特殊含义吗？

Maul 和他的爱人：关于纹身其实并没有什么太多含义。一开始纹的时候以为便宜，但却发现并不便宜。但实话实说，我现在的这个纹身其实是为了遮盖以前一个更加难看的纹身，去掉之前纹身最好的办法就是做一个新的纹身覆盖上去，但新纹身一直没有来得及做完。目前的这个纹身中还是有些特殊含义的，比如数字 22.5 是因为 Maul 手臂断了一块肌肉，44cm 则是 Maul 在决心重新健身与锻炼后纹的，上面还纹得有一位超人扮演者的名字，Maul 是超人的铁粉。



跟随中文化的浪潮

夏日炎炎正好眠？不，这个夏天当然是展会走起！北有 ChinaJoy、南有 ACGHK 等展会，今年编辑部也派出了好几支采访队伍亲临现场。而这次的香港动漫电玩节，将由我三味线和北山衫来为大家进行详细的报道。

说到香港，想必大家就会想起港版游戏，而说到港版游戏，自然就会想起“中文化”这三个让玩家心情振奋的字眼……那么事不宜迟，下面就立马跟随本文来看看，今年的香港动漫电玩节又为大家带来了哪些好消息吧。

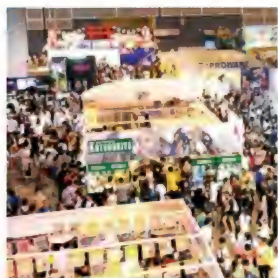
——2017香港动漫电玩节直击

文 北山衫&三味线 美编 雷晋利

2017 年 7 月 28 日，一年一度的香港动漫电玩节如约而至，小编们这次也早早到达现场，为大家报道这场 ACG 圈子难得的盛会。同往年一样，本届香港动漫电玩节吸引了大量游客、玩家、媒体的到来，整整 4 天，会场的人气只增不减，不少展台前都是全天候地排着长龙，比起国内的 ChinaJoy 也不遑多让，不得不佩服香港人民对 ACG 的热情。此外在现场排队时小编还发现了不少持有 NS 的玩家，他们大多在排队的间隙一起联机玩《马里奥赛车 8 豪华版》或《油彩军团 2》等作品，虽然此次任天堂在香港并没有出展，但在现场仍然能感受得到任天堂在玩家中的人气。















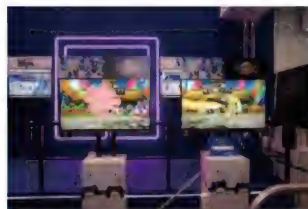


▲构成本次动漫电玩节的三大展会的LOGO

现场展台秀

今年的香港动漫电玩节由 3 个不同类型的展会共同组成，分别是动漫电玩展、CP04 创天综合同人祭以及儿童玩具节。其中动漫电玩展和儿童玩具节在同一个大厅里举办，而同人祭则是在楼上的另一个独立大厅举行。我们此行的重点，毋庸置疑就是动漫电玩展里索尼和微软的两个展台。

这次索尼和微软的展台分别坐落在大厅中间的位置，由于这次香港索尼这边有数场新作发布会，因此规模要稍微大一些，主要分为 VR 展区、游戏试玩区、舞台活动区和销售区四个区域，说出来你可能不信，这几天人气最火爆的区域竟然是存在感最低的销售区，看来我们都低估了香港玩家的热情。







▲人气爆棚的销售区，媒体们都在抢拍第一位买到PS4的买家。

而微软这边也不甘示弱，整个区域都用 Xbox 鲜艳的绿色作为装饰，试玩区作为微软的传统强项，自然少不了各种大作的试玩，玩家对 Xbox 的热情非常高涨，几个游戏的试玩点前都排起了长龙。这次 Xbox 主推的《极限竞速 7》试玩区域更是人气爆棚，微软也财大气粗地在会场放了好几台模拟驾驶台，让玩家能够更加“身临其境”地欣赏 4K+60 帧的极限画质。









▲供游客“飙车”的驾驶台。

PlayStation 开幕式

下面让我们来回顾一下 PlayStation 的开幕式，这也是香港动漫电玩节的传统项目，由于会公布一些关于游戏中文化的消息，因此在仪式前的 40 分钟左右，索尼的主舞台就被玩家们围得水泄不通，舞台上的大屏幕也很配合地开始放送在 E3 上公布的一些作品的 PV。不得不说，索尼的工作人员对媒体的照顾还是很周到的，能允许我们到离舞台很近的地方进行拍摄和报道。

这次的开幕礼邀请到了 SIE 亚洲总裁盛田厚、副总裁织田博之以及 SIE 香港总经理所铁朗前来现场，并且在意料之中地为我们带来了一连串最新的游戏中文化消息，下面会以表格的形式列出这些作品 ：



中文化游戏	中文版发售日
《新·大众高尔夫》	8月29日
《钠克的大冒险Ⅱ》	9月5日
《命运2》	9月6日
《GT赛车 竞赛》	10月17日（中日同步）
《COD 二战》	11月3日
《星球大战 战场前线Ⅱ》	11月17日
《汪达与巨像 重制版》	未定
《战神》	未定
《V！勇者别嚣张R》	未定
《底特律 化身为人》	未定
《极品飞车 复仇》	未定
《FIFA 18》	未定

不得不说，近年来索尼对游戏中文化的重视程度真是一年比一年高，这次在现场公布的中文化游戏也都是诚意满满的作品，其中既有 3A 大作也有口碑过硬的佳作，甚至一些作品还做到了中文版与其他版本同步发售，香港索尼为推动游戏中文化所做的贡献值得我们的肯定。随着一个个中文化消息令人应接不暇地公布，现场的玩家们也纷纷发出兴奋的欢呼声，相信也正是有这群玩家的支持，才有了如今中文作品井喷的局面，这点不管在大陆，还是在香港，都是一样的。

三天六场！全PlayStation舞台活动汇总

怪物猎人 世界



本次的舞台活动邀请到了“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三来宣传系列最新作《怪物猎人 世界》。作为一个世界级的游戏系列，《怪物猎人》在香港也有众多的粉丝，现场聚集起来的人数甚至超过了上午的开幕礼，由于这次的新作久违地回归了PS系平台，因此从一开始大家就在紧张地等待着《怪物猎人 世界》的中文化消息。

在一阵寒暄过后，这次《怪物猎人 世界》的监督德田优也在现场为我们奉上了一段精彩的试玩演示，在演示中他依次使用了斩斧、操虫棍和弩进行战斗，分别演示了这三种武器的新招式以及动作，每当出现新的动作以及怪物时，现场都会发出一阵阵的惊呼，然后爆发出剧烈的喝彩声。在演示的最后，德田优也监督原本还想为玩家们介绍弩的一种全新的招式，类似在怪物的周围设下陷阱，然而还没有来得及让玩家看到，怪物便不幸死亡，这也给玩家们留下了一点悬念，招式的具体效果还得让我们自己在游戏中发掘。

演示完毕后，不管是在现场还是线上玩家们都在期待的消息来了，辻本良三正式宣布《怪物猎人 世界》的亚洲版将以免费更新的形式对应繁体中文字幕！作为一名老猎人，看到这个消息时的喜悦心情自然是无以复加。

火影忍者 博人传 新忍出击



这次来到香港宣传的是游戏制作人新野范聪和主角漩涡鸣人的声优竹内顺子。《火影忍者》作为《周刊少年Jump!》杂志上曾经的台柱子，在全世界范围内都拥有着超高的人气和粉丝，其中自然也包括香港在内，在舞台活动的现场就有好几位身穿人气角色服装的Coser前来助阵。而当声优竹内顺子登上舞台时，现场的粉丝们都像见到自己的偶像一般报以热烈的掌声和欢呼声，随后制作人新野范聪先生也以一身鸣人的Cos服登场，将现场的气氛炒到最高。

这次《火影忍者 博人传 新忍出击》的舞台活动首先由新野范聪先生介绍了游戏的模式、对战、职业定位等系统方面的新内容，他将这部全新的作品定位为一款线上多人联机对战游戏，玩家可以和全球玩家一同合作或者对战。目前公开的游戏模式有两种，分别是由玩家组成4人小队完成各种任务的任务模式，以及和其他小队展开攻防的对战模式。玩家在小队中可以选择4种明显的类似职业定位的角色类型，分别为攻、愈、射、守，只有玩家之间互相配合，才能发挥出小队的全部威力。

随后，新野范聪先生与现场随机挑选出来的玩家组成了一支小队进行了任务模式的试玩演示，演示的内容是拯救蛤蟆文太并打倒BOSS“守鹤”。有趣的是，在第一次试玩期间就遇到了一个不大不小的BUG，令现场的气氛稍显尴尬，新野范聪先生也解释说由于游戏还在开发中，所以会出现这样的状况也不意外，请大家期待成品就好。随后他重新进行了游戏，并完美地完成了任务。

真·三国无双8

在《真·三国无双8》的舞台活动上，制作人铃木亮浩为我们带来了《真·三国无双8》繁体中文版同步推出的好消息，并且公开了凌统、甘宁、许褚这三名角色的新造型，还邀请了香港本地的网络红人——达哥来到现场，并在铃木亮浩的解说下进行了一段试玩，现场玩家对本作抱有的热情非常高，剧透：有你们期待的钓鱼环节哦！



神秘海域 失落的遗产

相比起大陆，香港这边对“《神秘海域》系列”的热度要远远不如，至少从现场的玩家看来，曾经玩过系列作品的人寥寥无几，这样的人气差异是我们之前没有预料到的。这次来香港宣传的是游戏总监Kurt Margenau，他为我们奉上了一段异常精彩的现场试玩。从试玩情况来看，虽然本作的舞台更换到了印度，但无论是场景舞台的搭建还是关卡设计，都和《神秘海域4 盗贼末路》相差无几，相信这款能够独立运行的“DLC”能够为《神秘海域4》画上一个圆满的句号。



龙珠 Z战士

《龙珠 Z 战士》的舞台活动邀请的嘉宾是来自万代南梦宫娱乐的《七龙珠》系列游戏制作人平野真之以及著名《龙珠》角色“贝吉塔”的声优堀川亮。作为在 E3 展会上亮相以来最受玩家瞩目的游戏之一，《龙珠 Z 战士》以其 2.5D 的画面以及高度还原原作的招式设计受到了玩家的称赞。而在这次的舞台发布会上，平野真之在现场公布了游戏将会加入短笛、特兰克斯以及小林这三名角色，游戏的繁体中文版也在紧张的制作过程中并即将发售，同时，游戏还将在 9 月 16/17/18 日开启全面封测活动，封测报名将于 8 月 22 日开启，欢迎各位对本作感兴趣的玩家积极参与。

最后按照流程，平野真之和堀川亮挑选了 4 名玩家分别进行现场试玩，有趣的是，敬业的堀川亮在试玩的过程中全程为贝吉塔的战斗进行实时配音，能够在现场听到这位著名实力声优的配音，顿时觉得来这趟值了。试玩过程的高潮出现在一名小男孩和平野真之的对战上，小男孩的孙悟空 + 沙鲁 + 布欧的组合竟然完虐身为制作人的平野真之，不得不让人感慨高手果然来自民间啊！



新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期

说出来你可能不信，“《枪弹辩驳》系列”在香港的人气非常高，这次从日本过来进行宣传的嘉宾人数也达到了 3 人，分别为制作人寺泽善德、剧本开发总监小高和刚以及角色“入间美兔”的声优石田晴香。虽然本作的日文版早已发售，但现场还是聚集起了大量粉丝和玩家，尤其是作为前 AKB48 成员的石田晴香出现后，更是让现场远道而来的粉丝激动得无以复加。由于游戏早已发售，因此这次的舞台活动主要是在进行中文化的宣传。从现场的试玩也能看出本次的中文化做得非常彻底，和《女神异闻录 5》一样，都为中文设计了独特的字体和 UI，让玩家能够最大限度的感受到这款作品的独特魅力。最后，现场公布了繁体中文版的发售日 :9 月 26 日。



■寺泽善德（左）、小高和刚（中）、石田晴香（右）

《怪物猎人 世界》制作人与监督 辻本良三 & 德田优也访谈





Q：能否透露一下在本作的技能系统是怎样的？

辻本：我们配合世界观重新设计了本作的技能系统，但由于还在调整中，详情会在以后再公布。目前可以告诉大家的是，本作会有一些特殊的技能和装备，比如装备后可以隐藏气息的道具，又比如是高威力但有冷却时间的武器技能等，这些都是新的元素，希望大家能多多关注。

Q：会在家用机版的《MH》中加入VR元素吗？

辻本：VR的确是比较受瞩目的技术，但我个人觉得开发VR游戏果然还是得以VR技术作为前提去进行思考，目前我们还专注在《世界》的制作当中，暂时没有涉入这一领域的计划。不过今后如果想到一些有趣的VR玩法，也是会考虑一下这方面的开发。

Q：贵公司有《街头霸王》这种适合做电竞的游戏，但日本主机游戏的电竞氛围还是让人感觉比较弱气，请问您对此有何看法？

辻本：《MH》在日本从十年前开始就有一直有举办官方活动并且竞选出最强的玩家。但《MH》毕竟不像《街头霸王》这类的对战型游戏，它是一款多人协作型的游戏，所以要将其发展成一款竞技作品，就需要考虑怎样才算是一种正确的竞争方法。我们会先做考虑，再看看有没有下一步的计划。

Q：本作有多少个地区可以探索，又有多少种怪物会加入？

辻本：这还真完全没法回答呢（笑），因为说了这个感觉就会曝光很多东西。当然，游戏会有充满特色的新地图，也准备了足够猎人们游玩的内容。

Q：本作会有BETA测试吗？

辻本：这方面现在仍未决定好，到底是以BETA测试还是体验版，又或者线下试玩活动等形式都还不知道。不过我们会努力为大家创造提前接触本作的机会的，我认为这是很有必要的事情。

Q：本作的中文版会在何时发售？与日版发售日会差多远？

辻本：关于中文版的发售日期我们仍没办法给出，但我们已经努力在加快制作的进度了，希望大家能耐心等候。

Q：玩家在刚进入地图时会不会受到怪物的攻击？既然本作为怪物设计了生态系统，那么它们在进食时受到玩家的介入会不会出现不同的反应行为？

辻本：刚进场景时应该不会有被攻击的情况。不过怪物会根据生态分很多种类，既有攻击性强、见人就攻击的类型，也会有受到攻击才反击的类型。

Q：会出现同场对阵3只大型怪物的情况吗？

辻本：是有这种可能性的，不过玩家如何去应对和改变这种情况也是游戏体验的一个重要元素。

德田：另外怪物也有强弱之分，与强怪处于同一场景时，弱怪逃跑的几率还是挺高的，所以一直被数只怪物围困的情况其实很少见。

Q：游戏正式版中也会出现伤害数值吗？本作的出血表现似乎被削弱了，这会不会影响战斗时的爽快感？

辻本：会出现伤害数值，但可以在设置里关闭。至于出血量方面，虽然的确是减少了，不过相对地，大家打怪时会有弹出鳞片和毛皮等表现，所以还是会一如既往的爽快。

Q：两位在设计怪物的生态时有遇到过什么困难吗？

辻本：就像前面提到的怪物会有强弱之分一样，其实从构思上来说都不难，反倒是由于技术上的问题，要将这些想法反映到怪物的动作上会比较困难。

Q：猎人手臂上的投掷器（十字弓形状）除了有像演示那样利用环境来伤害怪物的功能外，还有其他的功能吗？还有那吊索的玩法，会有次数或冷却时间等限制吗？

德田：我再给大家详细解释一下，投掷器的用法就是将场内像石头、小刀这类的物件装入其中再投出发生效果，比如发出响声、伤害怪物等。而吊索则必须在场地内满足特定条件才能使用，方便大家在立体的场景内自由移动。

辻本：游戏制作的重点其实还是主要武器，投掷器只是一种辅助手段，还是希望大家能多多尝试主要武器。

Q：本作是在新的主机平台上发售，请问在吸引新玩家方面有怎样的考量？

辻本：其实我们制作每一作时都花了很多功夫去吸引新玩家，这次比较特别的就是加入了引导的声音来指引玩家，同时也会有导虫这样的生物来带路，希望新玩家也可以快速上手。

德田："《MH》系列"的作品一直都有非常多的操作模式，这次也会尽量保留，不过会有所简化，比如使用一些组合键会有特殊的反应。

Q：本作支持其他玩家中途加入战斗，这个设定会有些怎样的限制？如果在不同的时间点加入，最后获得的报酬是否会不一样？

辻本：不好意思，这方面的情报还得请大家耐心等候（笑）。

Q：以往的《MH》中玩家可以在游戏里换区重整装备，那么本作是否也有类似的地方？另外，在演示中的玩家经常飞来飞去，会摔死吗？

德田：玩家藏在草丛中可以躲开怪物的视线，暂时进行回复体力等行动。其次阵营据点等地方也属于安全区域，玩家可以藉此躲避怪物进行休息。

辻本：另外，在本作中进行回复时不会停止移动，也能够中途取消回复动作，比如在回复过程中发现有怪物要攻击你，你可以立马停止回复去应付它。虽然这并非什么逃走的方法，但也能提升大家应对战况的能力。

德田：至于摔死的问题大家不用担心，因为猎人很强，所以不会摔死（笑）。

Q：本作公布至今，有哪些粉丝的意见是比较深刻，以及想要采用的？

辻本：其实相比起意见，粉丝们似乎更热衷于讨论与猜测目前放出的一些情报，我也有在留意粉丝们的反应，也希望今后能循序渐进地公布一些新消息，让大家能更多地了解这部作品。另一方面，由于本作的系统中加入了许多全新的要素，所以有一些玩家担心本作会不会变得不再像《MH》，但是我们也一直在强调，我们当前正在制作的确实是一款《MH》，请大家安心。

Q：本作能以4台PS4在线下进行局域网联机吗？

德田：不能的，抱歉。

Q：大锤和铳枪都有新动作吗？本作还有狩技系统吗？

辻本：这两种武器都有新动作。另外本作并没有风格与狩技，因为这次的系统主要是想让大家锻炼自己的狩猎技能，慢慢提升自己的技巧。我们希望能借助PS4的机能为大家展示这个世界的生态，再去想象猎人进入这个世界后，该以一个怎样的系统去狩猎，这是我们开发本作最重要的方针。

Q：本作采用了无缝连接的开放性地图，那么游戏的难度是偏向新手玩家还是更核心一点，难度偏高？

辻本：就像之前演示的一样，游戏会有很多的手段供玩家对付怪物，所以难度方面不会太高，即使是新手也能上手。

Q：玩家能否像以往一样育成艾露猫，可以选择不同的技能？

德田：虽然本作的艾露猫系统会略有不同，但也同样准备了育成和升级的玩法。另外在今天的演示当中，艾露猫会为玩家提供各种各样的帮助以及携带物品，这些技能也能够慢慢升级。

辻本：我们还为艾露猫设计了一些可爱的动作，比如玩家在渡河时会看到猫咪撑船的动作，非常的萌。

Q：游戏可不可以跨平台联机？繁体中文版是PS4独占吗？

辻本：目前PS4和其他机种是无法联机的。繁体中文版暂时来说只会在PS4上出。



《火影忍者 博人传 新忍出击》制作人与声优 新野范聪&竹内顺子（鸣人声优）访谈

Q：本作的场景看上去非常的立体，但角色似乎很容易从天上掉落，这会对新手玩家造成一定的困扰吗？

新野：游戏的重点是希望大家能多多使用忍者的动作，所以掉落这种情况是会发生的。同时，像对战这样的模式具有一定的竞争性，虽说水平高的玩家的确会玩得比较高兴，但我希望能将本作开发成一款面向所有玩家的作品。

Q：游戏会有单人游玩的故事模式吗？

新野：本作的重点还是放在对战这一方面，虽然单人模式我们也有在考虑，但目前还没有信息可以公布给大家。

Q：目前已经公布了约8名角色，那么游戏一共会有多少名角色呢？

新野：其实制作组已经决定好有哪些登场角色了，不过具体情报还是得请大家耐心等待。

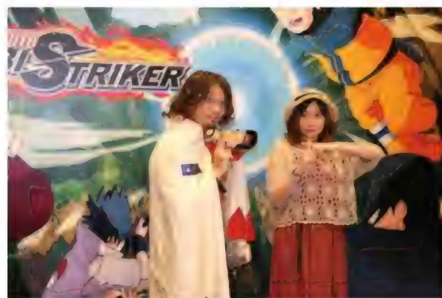
竹内：咦？从游戏的名字来看，鸣人和博人不是都会登场吗？

新野：是的，博人也会登场（笑）。

Q：会不会加入玩家之间的对战模式，并且发展成电竞呢？

新野：本作很重视对战，组队这一行为本身就包含有对战元素，竞争性非常强，的确是可以往电竞方向发展的。玩家在游玩过程中可以使角色变得更强，但实际上还是需要玩家不断地提升自己的技巧，这就足以做成一款电竞作品，我也有考虑过这方面。





Q：游戏中（角色）分成攻、射、守、愈四种类型，那么彼此之间具有克制关系吗？如果队伍没有平衡的搭配会不会难以取胜？

新野：是没有克制关系的，当然也不会强制玩家集齐4种类型的角色，玩家根据自己在执行怎样的任务、身处怎样的战况能有不同的搭配组合，既可以平衡选角，也能偏向于某一种类型。

Q：竹内小姐希望哪名角色登场？

竹内：希望四代火影和玖辛奈能登场，还有自来也。

Q：游戏可以分屏游玩吗？

新野：暂时没有加入分屏功能的计划。

Q：本作可以自由安装技能吗？会有一些角色通用的技能吗？

新野：原作的一大魅力确实是花样繁多的忍术，我们也希望能将这些充满特色的忍术还原到游戏中去。至于角色通用的技能也是有的，比如替身术。

Q：本作支持4v4对战，也就是说会同场8人，那帧数会不会受到影响？

新野：不会的，我们采用了PS4最新的技术来开发这个游戏，目标是让帧数能够保持在60fps的水准。

Q：目前对战游戏中相对成熟的是射击类型，那么在制作本作时有没有参考过一些射击类的游戏？

新野：是有参考过的。

Q：《火影》已经出过不少游戏，那本作在制作时有没有遇到过什么困难呢？

新野：过往的作品都是追求怎样才能将剧情与画面这些表现给玩家看，本作则注重原作世界与游戏性之间的联系，以及怎么才能在游戏世界中实现多人游玩的模式，这些都是开发时的难点。

Q：协作模式以4人合作打怪物为主，那有没有召唤大怪物打大怪物的系统？

新野：暂时没有这种游玩方式，不过之前公布的影像中倒是有使用通灵术召唤蛤蟆这样类似的情况。

Q：请问两位如何看待从鸣人到博人的这一段传承与发展？

竹内：很高兴啊，这个故事能延续下去，因为如果完结的话感觉自己的青春也会跟着完结，挺让人寂寞的，所以看到角色们的传承会感到由衷的高兴。

新野：《火影》的游戏发展至今已经成为了一个很大的系列，轮到本作的时候感觉已经是系列的一个完结，而《火影》动画的故事也刚好发展到《博人传》，这对我们来说是新挑战，但同时也是一个很好的时机。



Q：竹内小姐在为角色配音时有什么印象深刻的回忆吗？

竹内：给我印象最深刻的是四代目与玖辛奈保护刚出生的鸣人的那段剧情，因为如果没有这一段，整个《火影》的故事就不会开始。

Q：游戏有在线要素，那何时会有BETA测试？

新野：BETA测试对开发来说确实十分重要，但实行的具体时间仍无法透露，抱歉。

Q：请问竹内小姐喜欢用鸣人的哪一招忍术？

竹内：多重影分身，不过在配音时最不喜欢这一招，因为要配好多个鸣人啊。

Q：角色在发生空中掉落的意外时可以重返场地吗？会有惩罚机制吗？

新野：可以重返战场，但有冷却时间，而在这期间队友们就会陷入以少敌多的劣势。目前，这冷却时

间大约为10秒，但如果太长就会影响到游戏的体验，所以仍在调整中。

Q：游戏会有DLC和季票吗？
新野：如今还在策划中（笑）。

Q：游戏的对战除了抢点与夺旗的模式外，还会增加其他模式吗？
新野：暂时发表的只有这么多，不过除了这些主要模式外，还有一些另外的规则玩法仍在考虑中。

Q：游戏会有日语以外的语音版本吗？
新野：这方面暂无可以发表的东西，不过我们希望能将游戏做成像《终极忍者风暴》那样，为玩家们提供更多的选择。



《真·三国无双8》制作人铃木亮浩访谈




■新公布角色“凌统”


■新公布角色“甘宁”


■新公布角色“许褚”

Q：本作是“《无双》系列”首次采用开放世界的作品，请问制作上的主要难点是什么？
铃木：我们最初在制作地图时是想要重现整个中国的，也采用了不少中国的地形资料作为参考。但实际上，真正的地形未必会特别的漂亮，所以我们的一大难题就是如何才能让大家看到最美丽的风景。

Q：之前公布的角色——刘备有不同时期的形象，请问是基于什么原因才加入了这样的设定？
铃木：其实具有这种设计的角色只有刘备一人。由于本作采用了开放世界的系统，所以也想营造出时间流动的效果，比如角色会随着时间成长，会变老。不过后来又考虑到女性角色方面，想必大家都不想看到她们老去的样子（笑），所以最后只选了受欢迎的刘备单独进行了这样的设计。

Q：本作在一些特殊地点会遇见熊猫等动物，那是否也有设计一些隐藏的武将与玩家不期而遇？
铃木：玩家可能会在丛林中遇见伏兵，但却不会在空旷的地方遇见武将，如果是在街市内，那还是能遇到其他武将的。

Q：游戏正式发售时是中文语音还是日文？如果两者都有，那能否自由切换？
铃木：繁体中文版是兼备中日两种语音的，并且可以切换，但简体中文版就只有中文语音一种。

Q：本作武将的武器可以更换吗？武将会有擅长的武器并且可以使用专属招式吗？
铃木：武器可以更换，每名武将都有自己擅长的武器，装备上后就能使用特殊的招式。

Q：武将进行任务时，我方会被敌人突然攻城吗？
铃木：剧情发展所需时是会出现的，不过单纯从敌兵AI这方面来说，并不会有这样的情况。

Q：敌人AI会随着不同的时间段改变吗？
铃木：会的。比如在夜晚，敌兵的视野会变得狭隘，索敌更加困难，这就相当于AI的改变了。另外，由于更难被发现，玩家就能够以隐秘的行动潜入敌城。

Q：玩家不去推动主线剧情时，能够自由探索整个地图吗？
铃木：就像你所说的一样，是可以先不推主线，一直在地图内刷级或收集物资的。

Q：游戏中能进行砍树、碎石之类的环境破坏行动吗？探索地图会有怎样的回报呢？
铃木：自然环境中的物品是无法破坏的，不过像栏杆这类的人造物可以。至于报酬方面，游戏的地图中会很明显地放置了一些物资，这些就相当于报酬，而收集到的物资还能用来换钱或制作别的物品。

Q：除了之前演示过的炸药桶，还有其他的陷阱道具或让玩家使用计谋的设计吗？
铃木：一射即爆的炸药桶其实算比较大型的道具了，玩家还可以收集素材制造一些爆炸箭，也具有小规模的爆炸效果。

Q：玩家能操作攻城载具攻城吗？
铃木：不可以的，这些攻城器材都交由小兵去操作。

Q：本作的角色比起7代是多了还是少了？
铃木：前作的83名角色都会登场，加上目前公布的3名新角色周仓、满宠和程普就有86人，而后面还会公布更多的新角色。

Q：游戏会有结婚或者结义之类的互动系统吗？
铃木：没有，不过武将之间进行亲密的特殊对话这样的玩法是有的，请期待今后的情报。

Q：本作有在线游玩模式吗？
铃木：暂时没有，仍在考虑中。

Q：本作的地图看上去很大，会有大型载具自动带玩家去远的地方吗？
铃木：探索时基本只有骑马或徒步这两种移动方式，不过也会有快速移动的系统。

Q：利用PS4 Pro的强大机能，本作可以实现4K画面与稳定的帧数吗？
铃木：本作会像光荣的另一款游戏《仁王》一样，能够选择30或60帧，也支持4K。

Q：玩家可以自己选时代开始故事吗？
铃木：武将会设定在其活跃的时代，玩家以哪名角色开始游戏，故事就会从对应的时代开始。

Q：游戏中的敌兵会摆设阵型等待玩家前来吗？
铃木：并不会，虽然开场时可能会看到士兵们整齐排列，但实际一开战就会分散开来。

《神秘海域 失落的遗产》游戏监督 Kurt Margenau访谈

Q：《神秘海域》已经发展到第4作，而本作则定位为外传，这是否意味着德雷克的故事已经完结？本作会是新的开端吗？

Kurt：德雷克的故事确实已在系列第4作中完结。这次我们选了两名新主角来展开一段全新的冒险，故事本身其实已经有完整的开头与结尾了。当然在未来，我们可能还会挑选其他角色来担当系列故事的主角，但目前还是个未知之数。

Q：本作想要表达哪些信息给玩家？

Kurt：其实我们希望玩家能看到游戏的每一个部分，这次采用的两名新主角会带给大家一段新的故事，同时也会展示一些新的互动模式。另外，本作还有开锁之类的新动作，相信玩家会有新的体验以及见识到前所未有的大世界。

Q：系列以往的主角一直都是男性，因为在游戏中时常需要攀爬，为什么本作会选用两名女性当主角呢？

Kurt：其实本作的两名女主角都非常厉害，完全不会弱于男性。我们在选主角时并没有考虑到性别这个问题，反而着眼于哪个角色更具有故事性，更有趣。

Q：本作以印度宝物为主题，那今后会加入更多的东南亚元素吗？

Kurt：这是“《神秘海域》系列”首次以亚洲地区为舞台，原因是本作的其中一名女主角是有印度血统的混血儿。亚洲舞台这一设定对我们来说是十分新鲜的，也相信本作会呈现出新的感觉。

Q：游戏中除了印度外，还能在其他地区进行探险吗？

Kurt：本作的故事只在印度里展开，剧情流程也较短，但会有丰富的角色互动，比如两名女主角之间的关系发展。另外印度这个国家的地形环境比较多样，玩家不仅会见到印度的市区，也会见到乡郊、寺庙等地方，在视觉方面会有许多不同的变化。

Q：本作会像以往一样出现超自然敌人吗？

Kurt：工作室在开发游戏的过程中成长了许多，讲述故事的方式也更加的成熟。从第四作开始，我们就已经不再使用“超自然”，本作也会选择更踏实、更具有真实性的方式去表达故事，今后将延续这一方式去发展。

Q：除了克洛伊外，玩家能以某种方式控制娜汀吗？



Kurt：不能的，玩家只能控制克洛伊。不过克洛伊在采取行动时，娜汀会伴随出现各种反应，甚至还会做出一些让玩家很惊讶的事情，希望大家会喜欢她们之间的互动。

Q：《神海4》已经是系列的完结篇了吗？会为系列中的经典角色制作独立的作品吗？

Kurt：是的，以德雷克为主角的故事已在《神海4》中完结了。但我认为，“《神海》系列”并非只有德雷克这名角色，而是由许许多多充满魅力的角色构成的，就像本作一样，我们也想为这些角色写一段新的故事。

Q：本作会有像《神海4》那样的APP联动吗？

Kurt：暂时没有这样的计划，因为本作的解谜要素非常丰富，相信会让大家玩得很满足的。

Q：在之前的演示中看到，可以使用消音手枪杀敌而不被发现，这与《神海4》是一个不小的差异，请问这样设计的理由是什么？

Kurt：我们向来都喜欢在系列的每一部作品中为大家提供一些新的元素，就像《神海4》中敌人头顶的寻敌标记，我们设计消音武器的缘由是希望玩家能有更多的选择，可以尝试不与敌人正面对战，无声潜入这样的玩法。

Q：“《神海》系列”的正篇会继续出吗？

Kurt：目前开发团队的工作重心还是放在本作上，并且还有《最后生还者2》这部作品仍未完成，所以暂时没有考虑其他的计划。

Q：能否透露一下《最后生还者2》的制作进度？

Kurt：制作完《失落的遗产》后会有更多的人手投入到其中，相信很快就能为大家带来新的消息（笑）。

Q：克洛伊的故事会在本作中完结吗？

Kurt：是的，本作是一部有完整开头与结尾的作品，主要是让大家能了解克洛伊自身的背景，以及她与拍档之间的关系。

Q：开发本作的过程里遇到过什么困难吗？

Kurt：考虑两位女主角之间的互动要怎样设计，另一方面还要兼顾好故事，是开发时比较困难的地方。

Q：本作的主角在动作上会与以往有所不同吗？有专门设计一些女性化的动作吗？

Kurt：因为男女有别，所以从最基本的行走姿势开始就已经完全不一样了，游戏也重新为主角们设计了动作。虽然两位主角都是女性，但她们的打斗方式各有特点，其中一人像是受过专业训练的样子，另一人则是比较外行，自创一些动作，两者的动作会根据自身的性格、背景而不同。相比起动作，我们会更重视塑造角色的个性。

Q：本作的制作想法是在《神海4》开发中还是开发后才有的？

Kurt：其实早在2015年公布《神海4》发售日时，我们就有提到会推出单人游玩形式的DLC，后来发现单是一个DLC无法容下如此多的内容，所以才将其做成了本作。

Q：这作似乎需要反复在一些场景中移动，这与《神海4》的直线推进有所不同，能透露一下这方面的资讯吗？

Kurt：在《神海4》的马达加斯加舞台中我们就很努力地为大家提供一个宽阔的探索环境，这次想更进一步，让玩家能自主去选择探索的次序，营造一种真实的寻宝体验。这也是我们在系列当中做过的最大规模的构想。

《龙珠 Z战士》制作人平野真之访谈

Q：本作会分成港译和台译两个版本发售吗？

平野：这次只发售一款繁体中文版。

Q：根据目前试玩的情况来看，本作必杀技的施放以及连招的判定似乎都比较宽松，这是为了照顾新手玩家吗？

平野：本作是希望新老玩家都能乐在其中的，所以在按键操作上会设计得相对简单，但游戏中也有部分技巧需要像以往一样输入特殊指令才能使用，所以也能够保证耐玩度和可玩性。

Q：游戏除了对战模式外会有剧情或育成模式吗？

平野：我们也考虑到只有对战模式会比较无聊，所以是有设计故事模式的，但详情还不能公开，请多多谅解。

Q：系列之前有3D画面的《超宇宙》，为何会突然想做一款2D画面的作品呢？

平野：其实无论3D还是2D都能完美展现出《龙珠》角色的魅力，不过我们以前一直都在做3D的《龙珠》游戏，期间也有不少人提议想做2D，所以这次就尝试一下新风格。

Q：本作是BNEI与Arc System Works联手打造的作品，那到底是哪一方提出要做2D格斗游戏的呢？

平野：虽然我本人一直都是《龙珠》系列游戏的制作人，但今次这部作品还有另一位女性制作人参与合作，所以详情难以回答。其实我们以往也与Arc System Works合作过，当时就觉得他们除了制作3D游戏的水平很高外，也擅长制作精彩的战斗画面，所以我想如果他们也来制作《龙珠》游戏应该会很不错，于是就提出了合作的提议，最终也被采纳了。

Q：与Arc System Works合作时，对他们有什么要求吗？

平野：后期的细节自然是交给了现在的负责人处理，而在初期我们的开发重点是游戏怎样去表现《龙珠》角色的魅力。由于这次是2D，所以我们希望无论从哪一个角度都能够还原原作的画风。Arc System Works这家公司尤其擅长制作有临场感、冲击性强的画面，比如演示中的一些近镜，角色们的动作都非常震撼人心。这也是我们想Arc System Works能尽情发挥的地方。



Q：有体验过试玩版的玩家觉得本作门槛较低，那么正式版是否会做出调整，拉开高手与低手之间的距离？

平野：前面也有提过，我们希望新老玩家都能玩得开心，所以整体上会继续朝这个方向去调整游戏的难易度。

Q：本作一共有多少名角色？会加入《龙珠 超》、《龙珠GT》等作品的角色吗？

平野：哈哈，这两个问题都无法回答呢。其实我们也考虑到不同的《龙珠》作品会有不同的粉丝，所以会尽量平衡地去选择参战角色的。

Q：考虑过将本作做成电竞游戏吗？

平野：我们一直都在做对战性较强的游戏，所以觉得本作不应只是一款推广角色的作品，更希望核心玩家也能够喜欢，因此发展成电竞也是一直有考虑的。

Q：游戏的平衡性好吗？原作中较弱的角色在游戏中也弱吗？

平野：我们刚公布的角色里就有小林和短笛这两个看起来不强的角色，不过在3对3的战斗当中，这些角色可能会有一些支援性的功能，所以说到游戏的平衡性，玩家应着重考虑队伍的搭配而不仅仅是角色的强弱，本作的众多角色会为玩家提供许多的选择。

Q：原作剧情在游戏中如何还原？

平野：故事方面暂时还不能说（笑）。不过各位从本作的战斗画面也能看到，我们有在努力还原《龙珠》中的各种名场景，希望大家能在这些地方感受到我们对这个游戏的爱。

Q：本作会像《铁拳》一样加入名次排位的系统吗？

平野：系统的细节我也并非很清楚，不过有排位系统相信玩家会比较兴奋，所以我们也会朝着让玩家高兴的方向去开发游戏的。

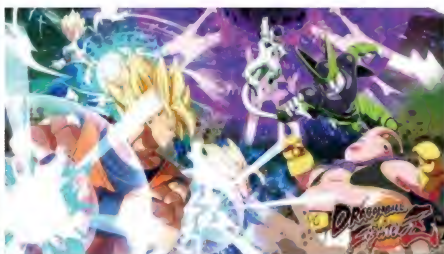
Q：游戏会有超巨大的角色或合体系统吗？

平野：这个也不能说呢（笑），请期待今后的情报。

Q：变为2D画面的战斗后会限制角色的移动范围吗？

平野：3D和2D的移动范围肯定是有差别的，由于这作是2D，所以角色之间的距离是很近的，战斗节奏也会因此变得高速起来，我想这也是很能体现在《龙珠》世界中战斗的特点的一个元素。





《新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期》制作人与编剧

寺泽善德&小高和刚访谈

Q：两位从“《枪弹辩驳》系列”第一作合作至今，请问相互之间有着怎样的评价呢？

小高：一位笑起来很可爱的大叔。（笑）

寺泽：他是个很有才能的疯子，我觉得就像是黑白熊一样。

Q：本作曾放出过VR试玩Demo，今后还会不会推出VR游戏？

小高：是有可能会做的，不知大家之前有没有体验过本作的VR，感觉如何呢？

记者：有玩过的，实际体验很新奇，与其他VR作品有不太一样的感受。不过流程比较短，希望能有更多的内容。

小高：其实我们也意识到这个问题，但想要将整个游戏都做成VR还是比较困难的，我们也在思考要以怎样的形式去将游戏实现VR化。

Q：在编写剧本时最困难的部分是什么？有没有参考过其他作品？

小高：个人认为无论哪款游戏在制作续篇的时候，故事都难免会变得流水账式，我在创作时也在尽量避免脱离《枪弹辩驳》，而维持其中的平衡是比较费工夫的。至于参考方面其实并没有特定的一款作品，个人感兴趣的音乐、电影，又或者是漫画等都会对我创作产生不同的影响，虽然我不会在作品当中暴露出来就是了（笑）。

Q：系列是先有一个宏大的大纲还是先制作完一部作品再构想下一作呢？

小高：其实在做完第一作时就觉得已经完结了，想不到后面还会有动画化和其他的活动，都是先走一步然后有了灵感再继续。

寺泽：作为一名制作人当然是希望自己的作品能变成系列，不过一款全新作品如果在面世后没有人气那就很难再有后续，所以我们会全力去制作每一部作品，才得以走到了今天。

小高：我认为每做完一款游戏再去想新故事的好处就是，可以做当下最想做的事情而不会受到计划的束缚。

Q：将游戏中文化的过程中遇到过怎样的困难？

小高：果然还是翻译方面吧，毕竟文本量非常大，比如收录的小游戏里就包含了一整个RPG。而翻译完成反馈至游戏后，系统还要相对应地做调整，这其中的沟通都是比较耗费时间的。

Q：会将“V”这一称号的作品扩展成更宏大的系列吗？

小高：其实之前希望峰学园的故事我们都还没说已经结束，所以今后的计划暂时还不能透露（笑）。

Q：两位在游戏中都各自喜欢哪名角色呢？对于香港粉丝如此热情有什么感想吗？

小高：我经常被问到这个问题，其实我对于游戏中的每一名角色都十分喜欢，因为我觉得他们都有成为主人公的潜质。但如果非要我选定一个喜欢的角色，我会回答大家是黑白熊。

寺泽：的确是个常见的问题，看今天观众们的反应，王马这个角色果然很受欢迎呢。就如小高先生所说，从第一部作品开始所有的角色都是非常重要的，虽然从我们一路的宣传来看会有一个特定的主角，但其他人也都有着和主角一样的定位。说到个人最喜欢的角色，由于我每次都会回答是朝日奈葵，粉丝们都说我恶心了，所以我现在都不会回答是哪个角色了（笑）。

Q：挑选声优时会有怎样的标准？

小高：最初制作《枪弹辩驳》的时候，我俩都不太熟悉声优这一块，都是大家讨论着就慢慢选出来了。比如黑白熊的声优，我们想着如果他的声音像哆啦A梦一样好像挺有趣，于是就请来了大山羡代。

寺泽:《枪弹辩驳》的选声优工作基本都交由音响监督去做，他们会挑选一些适合的声优过来让我们选。到了《枪弹辩驳2》，我们已经花精力补充了不少声优的知识，所以也能提出更多的意见了。而在《枪弹辩驳V3》中，我们觉得林原惠美十分适合担任最原终一的声优，所以就请了她。

Q：现场可以看到系列受到了许多粉丝，特别是年轻一辈的追捧，两位能自己分析一下其中的原因吗？

小高：这个问题我们也说不清，或许只是单纯的偶然吧。之前在法国曾碰见过一位90岁的老奶奶，她还对我说自己非常喜欢《枪弹辩驳》，所以其实也会有各种年龄层的玩家的。（笑）

Q：系列今后会不会发展出新的玩法，甚至是脱离文字类型？

小高：我们之前也有推出过《绝对绝望少女》这样的动作类游戏，今后如果有特别的想法也会考虑去尝试制作其他的游戏类型。





Q：本作的人设依然交由小松崎负责，这是基于怎样的考虑呢？

小高：“《枪弹辩驳》系列”无论是游戏还是动画都一直由小松崎设计，所以如果采用了别的画师，感觉就有些脱离系列的风格了。

Q：《尼尔》的监督横尾太郎在和小高先生喝酒时曾说过，小高先生的眼神中不相信任何人，所以才能写出这样的剧本。请问小高先生对此是怎样看的呢？

寺泽：我觉得就是这样的。（笑）

小高：其实我与横尾先生的关系比较要好，以前《尼尔》还没有这么高人气的时候，我曾对横尾先生说过“《尼尔》的粉丝应该都是《枪弹辩驳》的粉丝吧”这样的话。如今《尼尔》爆卖，他终于可以反过来对我说“《尼尔》的粉丝现在比你们的多了”，当然我也反击说，“你们作品的粉丝其实都应该来玩玩《枪弹辩驳》”。

Q：角色们都有着“超高校级”这样的特殊称号，请问是先有称号再设计角色吗？

小高：我们在制作游戏时会结合游戏的流程剧情、人物、以及一些特别的谜题构想同时进行设计，一般不会有特定的次序，有时甚至还会因为后面剧情的发展而突然改变人物的设定。

寺泽：就连“超高校级的才能”这样的设定都有重改过。

旅程中的趣闻花絮

由于北山杉和三味线此前都没有出过差，因此本次可以说是完全的“萌新”出行，第一次去香港参加大规模的展会，自然免不了触发许多“幺蛾子”，既然上面已经讲完了报道和采访，那么最后就给大家分享一下咱们此次旅程中发生的那些糗事和趣闻吧。

1 迷路的开局

小编住的酒店离会场很近，直线距离也就 5 分钟的路程，但初到会场附近的时候我们却傻了眼——这活脱脱就是一个大型建筑工地啊！会场附近不知是在填海还是在修路，总之通往会场的道路已经被各种横七竖八的栏杆、指示牌以及帐篷给完全淹没了……“这是在开漫展还是在搞开工仪式……”心中这样一边想着一边还是硬着头皮走进了这段活像贫民窟的区域。接下来的过程就不用提了，我们在工地的包围中迷失了道路，最后围绕着整个会展中心走了一圈才最后找到了会场的入口，原本只需 5 分钟的路程花了整整 20 分钟的时间。



▲层层包围的路障与红绿灯构成了一个复杂的“迷宫”，你的选择是哪一边？

2 展前的逛场“踩点”

我们到达香港时是在动漫电玩节开幕的前一天，因此有时间去参加索尼主办的媒体导览会。媒体导览会是为明天即将到来的舞台活动和采访做准备，提前了解整个会场区域，并找到这次 Playstation 主舞台的位置，也就是俗话说的“踩点”。不过说是踩点，毕竟整个会场的区域就那么大，而且有很多展台正在紧锣密鼓得筹备当中，不消一会儿便能逛完会场。接下来就是自由活动的时间了，这时我才发现原来到场的众多港媒有很大一部分并不是游戏媒体，其中也来了许多例如翡翠台、港闻等综合性媒体，除了现场索尼区的官方 Show Girl 之外，他们最关注的、逗留时间最长的竟然是乐高玩具的展区……

3 粤语STYLE！

现场过来的媒体大多都是港媒，官方工作人员更是张口就来一段“神奇语言”。作为一个不懂粤语的外省人，北山杉自然只能在人潮里瑟瑟发抖（误），不过幸好同行的三味线是广东人，这才免去了语言上的尴尬。

4 痛车与美女COSER

《枪弹辩驳》这个系列在香港的人气着实令我们震惊了一番，在展前的逛场踩点前，工作人员带领一众媒体朋友前往馆外拍摄《枪弹》痛车，而两位官方请来的 Coser 更是养眼至极！同行的三味线将拍摄到的车与 Coser 图发给官博君，却意外遭到了官博君——梦叶 gay 里 gay 气的“抱怨”：怎么都是妹子，多拍拍其他的啊！





▲靓女（粤语）！麻烦不要挡着我拍痛车。

5 「传说对决」电竞比赛

PlayStation 展台对面的《传说对决》舞台也是一处人气很高的地方，这款据传由腾讯开发的手机 MOBA 类游戏在香港的人气自发售以来节节攀升，目前已成为年轻人手机里常见的一款电子竞技游戏。《传说对决》在本次香港动漫电玩节举办了一个小型线下比赛，选手们的比赛过程被实时直播到舞台的大屏幕上，吸引了大量玩家和路人的驻足。每当比赛打到精彩处，四周的路人都会爆发出强烈的欢呼声，即使是隔着半个场馆都能听到，足以见得游戏在香港的影响之大。

6 捕捉一只野生制作人

在等待开幕的期间，我们忽然在主舞台上发现了《怪物猎人 世界》制作人辻本良三的身影，走近一看，原来是在为了准备下午举办的《怪物猎人 世界》的舞台活动做准备，提前上舞台对一遍流程和台词，真是不得不佩服辻本先生的敬业精神。

7 饿了？来一碗香港车仔面！

会场没有专门的餐饮处，为前来参加动漫电玩节的游客提供食物。小编只在这里吃了一次，点了一碗车仔面 + 一盒鱼蛋，双双花去近 40 大洋的我俩泪流满面，虽然能填饱肚子，但这钱花得可真是肉疼啊（会场中的一瓶可乐更是高达 20 港币）。买完午餐我们才发现由于人太多已经没位供我们就餐，转了一圈最后只好缩在角落里坐地吃完了这一顿。当时我就在心里默默发誓明天一定要走出会场到外面找吃的，直到后来才发现这个时候的我还是太年轻——因为后面一忙起来居然连吃饭的时间都没有（泪奔）。

8 热闹舞台与不腻套路

参加了这么多舞台活动下来，我还是发现了香港索尼这边对宣传活动有着一个通用的流程。首先是放一段宣传片吸引路过的玩家，然后在活动开始前 10 分钟左右会有主持人出来随机挑选现场的玩家送出小礼物，以此来炒热现场气氛，之后制作人嘉宾登场，宣传游戏并且亲自试玩，最后同样是抽选现场的玩家送出签名版之类的特殊礼品。这几天的舞台活动环节，大致都遵循着这么一个流程，不过嘛，开心就好！

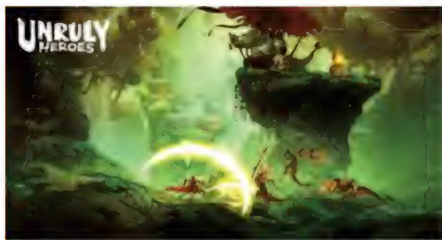
人气游戏试玩报告
（Chinajoy & ACGHK2017汇总）

西游记之大圣归来 游戏版 Chinajoy



本次在索尼展台展出的《西游记之大圣归来 游戏版》的VR内容，仅仅是只能看不能玩的VR影像。整个VR影像的内容就是以江流儿的视角来观看大圣与巨灵神的战斗。战斗共分为了两个阶段，第一阶段时位于地面，大圣与体型正常的巨灵神进行战斗。虽然视角固定，但影像依然有不少慢镜头的特写，再加上VR带来的临场感，打斗的表现非常逼真。第一阶段结束时巨灵神身体变大，江流儿和大圣都腾上空中并进入第二阶段。此时，巨灵神会有不少打向江流儿的攻击，但在最后关头都会被大圣舍身拦下。庞大的巨灵神、渺小的江流儿、大圣的奋不顾身，VR的临场感使得这一阶段的战斗场面相当震撼。大圣在最后使用巨大化的金箍棒击败了巨灵神，VR影像到此结束。总的来说，整个VR影像虽然不长，但体验还是相当不错的。虽然这段影像仅仅只是展示，与游戏关联不大，但依然让我们对《西游记之大圣归来 游戏版》的正式内容充满了期待。

非凡英雄 Chinajoy



这是一款画风非常精致的横版动作类游戏，以《西游记》为创作原型，玩家将可以操控师徒四人进行战斗与冒险。游戏精致的画风第一眼会让人想起香草社的不少作品，配合上角色以及场景的动态表现，游玩本作就是一场享受。游戏支持1~4人同屏游玩，除了冒险模式之外还有PVP模式。在招式上，师徒四人都可以进行轻攻击和重攻击，配合不同的方向能形成不同的连段。此外，四人还拥有不同的蓄力攻击和终极技，蓄力攻击需要一定的蓄力时间，终极技则需要积蓄满能量槽之后才能发动。由于可以一键瞬间切换至其他角色，所以在连段中切换至其他角色继续进行连段也是能够实现的。在跳跃上，不同角色能实现不同的跳跃方式，悟空和悟净能二段跳，而八戒和唐僧在跳跃后能在空中漂浮一段时间。整个战斗系统非常容易上手，且本次试玩流程中的战斗也不算太难。试玩一开始便会迎来和一只鳄鱼BOSS的战斗，将之击败并前行一段时间后会迎来四个石像的谜题，该谜题解开后画面中间的石门打开，进入石门后会遇见第二位BOSS，但战斗刚一开始试玩便迎来了结束。无论是游戏的画面表现还是战斗手感，本作试玩版的表现都相当不错，就让我们期待本作正式版的表现吧。

纠缠之刃 Chinajoy



这是一款世界观独特的横版动作游戏，将“赛博朋克”和“武侠”这两个元素融合在了一起。第一眼看这款游戏时可能会认为这是一款武侠类的横版动作游戏，但通过按下对应按键发动角色的能力后，角色可以随时进入赛博朋克风格的世界中进行战斗。游戏中的不少谜题和敌人都是需要角色切换至不同的世界中来进行应对的。除了可以随时切换世界进行穿梭外，游戏的战斗系统也非常有深度。角色能够使用的连段相当之多，不少连段对于按键的手法要求也比较高。当打出了华丽的连段后，角色自身的攻击力也会随之增高，从而使得一套连段将敌人击杀的情况能够实现。对于新手来说，也许需要和敌人周旋一段时间后才能取得胜利，但对于高手来说，一套华丽的连段便能直接将敌人带走。由于还处于开发阶段，游戏依然存在着一些小缺陷，比如游戏的UI还比较简陋、打击感比较薄弱等等，但我们依然能从这款国产游戏身上看到不少潜力和希望，也相信这款游戏能在正式版中有更出色的表现。

龙珠 Z战士 ACGHK 2017



▲现场拍摄的Xbox版出招表

《龙珠 Z战士》在今年的E3展会上亮相以来，以其制作精良的2.5D画面，极其还原的原作经典场景和战斗动作，受到了玩家们的广泛好评。本次ACGHK2017小编们试玩到的这款游戏的Demo有六个角色和两种地图可供选择，双方各选择三个角色进行组队对战。首先说说被众多玩家给予好评的画面，在现场试玩时小编的感受是：像在看动画一样。在摒弃了3D回归2D之后，本作让小编找到了小时候玩街机游戏一样的感觉，角色的动作和场景都十分还原原作，甚至在搓出大招时镜头还会像动画那样切换，真有在看龙珠动画的感觉。同时，在游玩的过程中小编不止一次地看到了漫画中的经典镜头，不论是角色的一招一式，还是大招变身，基本上都能做到和原作相吻合。至于操作方面，这里给出一张Xbox版的出招表（现场索尼方面没有提供Playstation版），按键的组合和判定还是比较宽松，在战斗中还能召唤未出场的队友进行支援和攻击，并且随时切换参战人员。另外和稀饭上次在E3展会上的试玩经历感受差不多，“《七龙珠》系列”游戏始终还是以Fans向为核心的，和传统的经典格斗游戏“《铁拳》系列”和“《街霸》系列”相比门槛要低一些，出招的严谨程度也更低。哪怕你是一个新手，也能胡乱搓出一些招式甚至大招，这就给了这类Fans向游戏还是要以招式的表现力作为看点的。说到这里就要提一下现场的《龙珠 Z战士》宣传舞台活动有一个和制作人对战的环境，结果看似最有经验的制作人却被一个小男孩打败了，我想，这也就是这类游戏的特质吧，让所有人都能放下输赢，尽情的享受《七龙珠》世界的魅力。

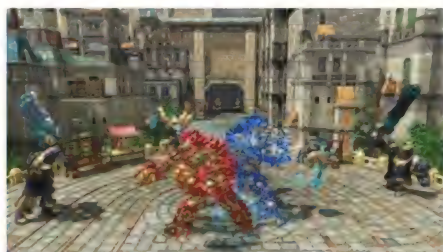


钠克的大冒险Ⅱ 双英与古代兵团

ACGHK 2017

在展会的前几天举办的 Playstation 中国发布会上宣布国行消息的《钠克的大冒险Ⅱ 双英与古代兵团》在这次的 ACGHK2017 提供了双人合作模式的试玩。在双人合作模式下两名玩家将分别扮演钠克进行冒险。

本次给出的试玩版有难度选择，现场玩家可以根据自己的需求选择合适的难度进行游戏。试玩版的画面要比前作进步许多，尤其是在场景以及互动方面有了长足的进步。游戏在双人游玩的模式下提供给了玩家之间互相传送到对方身边的功能，因此不会出现技术高的玩家长时间等待技术低的玩家的情况。此外，作为一款平台类游戏，或许是为了照顾新手玩家，试玩版提供的关卡的难度对于熟悉此类游戏的玩家来说并不高，基本上只需掌握二段跳的距离和变身(变大变小) 的设定就能通过绝大部分关卡，加上角色十分可爱的动作，可谓是老少咸宜。另外，试玩版中也有一些隐藏的房间，进入后可以得到隐藏道具，增强角色的能力。



至于本作的战斗部分，或许是因为试玩版的宣传点并不再这里，从目前来看并没有多少亮点，不知道后期在道具和技能的加持下战斗部分会有一个怎样的表现呢，请期待 9 月 5 日游戏的正式发售吧。

底特律 化身为人

ACGHK 2017



本次《底特律 化身为人》提供的试玩 DEMO 和 E3 展会上一样，以机器人警察 Conner 为第一视角展示了一起机器人失控案件的调查过程。玩家首先要通过在案发现场寻找线索的方式来还原、重构整个案件的发生过程，以此来增加此次任务的成功率，发现的线索越多、对案件的还原程度越高，最终完成任务的可能性就越高，当然，还有一些行为会降低任务的成功率，需要玩家多加注意。在重构作案过程的表现上，本作加入了一个十分特色“时间轴”，玩家在一些关键线索上可以按△键进入案发当时模拟的时间轴，并使用 R2/L2 来正放 / 倒放案发过程，以此来得到更多的案件信息，提高成功率。

另外，可能一些已经在 E3 上体验过试玩的玩家也会有所感觉，至少小编我在玩游戏的过程能明显感觉到本作在角色的操控上不是很流畅，角色的动作以及同场景物品物理体积的碰撞都给人一种“硬”的感觉，因此有 3D 眩晕症的玩家在长时间游玩下可能会出现不适的感觉，正式发售时请酌情购买。

索尼克 力量

ACGHK 2017

这次的《索尼克 力量》的试玩是在 Playstation 区域里进行的，提供了“索尼克关卡、经典关卡、角色关卡”这三种不同类型的关卡供玩家们选择，在玩”索尼克关卡 " 时，由于一开始还不习惯操作，小编最初总是碰壁，无法让索尼克流畅地跑起来，不过之后很快就适应了，本次索尼克给我的感觉是出色地继承了系列作品一贯的爽快感，在熟悉了操作之后立刻就会享受到快速进行游戏带来的风驰电掣般的感觉。游戏的关卡并不是一直固定在 3D 视角，在某些地方也会变回经典的 2D，同时满足新老玩家的口味。在经典关卡中，玩家需要和系列经典 BOSS 蛋头博士进行战斗，在蛋头博士变身前的第一阶段时需要利用加速碰撞的方式击败博士，博士变身后的第二阶段时由于无法攻击到他的本体，需要投掷地上的石头进行攻击。在第一次玩的时候还是能够明显感受得出一定难度的存在 (小编在第二阶段强行死了几次 ORZ)，不过打击感和判定还是做得比较不错的。





文 宇宙人 美编 Juxi





麽多动漫游戏影视嘉年华&音乐节展会报道

一到暑假国内各种盛会可谓多得目接不暇，光是7月底就有ChinaJoy和香港动漫电玩节这两场大型的展会，不过对于广东和华南地区的朋友特别是学生来说，去上海可能有点远，而香港可能又不太方便，所以这次广州举办的麽多动漫游戏影视嘉年华就是暑假去浪的最佳选择了。这次麽多动漫游戏影视嘉年华是由国内源子文化和日本HORIPRO、Boulevard三家公司联合举办的展会，不仅邀请了中外知名歌手、声优、影星作为嘉宾前来演出，还包括了电子竞技比赛、画展等活动，可以说是一场内容极为丰富的展会。本期趁着暑假特刊，为大家介绍一下这次盛会的概况。


■除了嘉宾活动之外，主舞台还安排了宅舞和唱见表演。

嘉宾活动&签售会

这次活动最为吸引人的内容之一，就是邀请了众多日本嘉宾前来举行粉丝见面会和签售会。今年虽然是第一届，但是邀请到的嘉宾阵容却非常豪华。受邀的声优有石原夏织、田所梓，歌手有May'n、奥井雅美、分岛花音，演员本乡奏多等等，除了艺人之外，这次还要请了知名作家龙骑士07老师（"《寒蝉鸣泣之时》系列"作者）和画师樋上至老师（《CLANNAD》、《Angel Beat》等key社的知名作品画师）前来举行见面会。当中有不少嘉宾还是第一次来中国的，本乡奏多更是第一次举行粉丝见面会的，而樋上至老师也是难得以真面目出席活动。因此这次展会的舞台活动可谓充满了亮点。

舞台活动结束之后在主舞台旁边还进行了签名会，基本上这次受邀来的嘉宾都有签名活动，粉丝们能够在这里与偶像近距离接触并且拿到他们的签名。官方这次准备的纪念品也相当有意思，比如樋上至老师的签名版上有她特意为这次展会绘制的看板娘，而龙骑士07更是现场为粉丝们速写自己笔下的角色，使得原定一个小时的签名活动还多次延长。


◀愉快地给粉丝们签名的龙骑士07和（应要求被遮住的）樋上至老师。


▲会场内还有《太鼓之达人》和《maimai》等音乐游戏的免费体验区。

■嘉年华第一天的互动舞台还进行了《高达VS》的比赛，参赛者事先已经在广州太古汇的Sony Store进行了预赛，决出的4支队伍在这里进行决赛。







八木沼悟志
神秘企划发布



曾推出过《Only my railgun》等众多经典动画歌曲的乐队组合 fripSide 虽然很遗憾这次没有到场进行演出，但是音乐制作人八木沼悟志却来到了这次麽多嘉年华进行了一场神秘发布会。既然千里迢迢来到中国开发布会，自然是会有面向中国的活动要宣布啦。这场发布会上，“八叔”宣布在广州成立了全新的音乐品牌“广州午后音乐制作有限公司”（p.m.works CHINA）以培育中日双语活跃在 ACG 音乐界的 Anisong 歌手，并且宣布会在广州举行新人歌手选秀比赛。胜出者将来有机会签约成为 p.m.works CHINA 旗下的专属艺人，并且有机会由八木沼悟志亲自担任制作人出道。目前这个选秀活动已经进入报名阶段，有兴趣的朋友不妨去留意一下哦。



麽多
动漫音乐节

7 月 28 日和 29 日的麽多嘉年华结束之后，30 日举行的就是摩多动漫音乐节。这次音乐节邀请了多达 10 位歌手前来演出，4 个小时的表演内容十分饱满，除了前两天在嘉年华举行见面会的田所梓等歌手之外，大桥彩香、MYTH & ROID 等近年当红歌手也在音乐节登上了舞台。奥井雅美的《轮舞 revolution》、松泽由美的《YOU GET TO BURNING》还有山田信夫的《ペガサス幻想》等歌曲更是触动了不少“老男孩”。最后安可曲再来一首 10 人合唱的《Butterfly》更是引爆了全场。


©Wataru Nishida (WATAROCK)

▲开场就是奥井雅美和May'n两位歌姬的梦幻合唱。


©Wataru Nishida (WATAROCK)

▲最后全体合唱《Butterfly》可以说是这次音乐节最大的惊喜。


©Wataru Nishida (WATAROCK)

▲《圣斗士星矢》的主题歌差不多是全场最High的一幕。


■身为大提琴手的分岛花音难得在台上秀了一手大提琴演奏。
©Wataru Nishida (WATAROCK)


■最令广东观众惊讶的是中岛爱的粤语说得非常6，遗憾的是她这次没有跟May'n一起合唱。
©Wataru Nishida (WATAROCK)


■除了JOJO的主题曲之外，富永TOMMY弘明还首次演唱了《游戏王》最新一季的主题曲。
©Wataru Nishida (WATAROCK)

广州糜多嘉年华采访盘点



本乡奏多

生日：11月15日
职业：演员、声优
代表角色
越前龙马（电影《网球王子》）
阿尔敏（电影《进击的巨人》）
赤木茂（电视剧《斗牌传说》）

——本乡先生如果有机会来中国这边拍电视剧的话，你希望演出怎样的角色呢？
本乡奏多（以下简称“本乡”）：如果有机会来中国演出的话，演什么都没问题。

——本乡先生演出过很多动画漫画改编的真人版，演好这些角色有什么秘诀呢？
本乡：多看书，如果有原作的话就好好地把原作读一遍，把事前能做好的准备都要做好。

——本乡先生在不工作的时候有什么休闲活动呢？会玩游戏吗？
本乡：会玩的，最近在玩NS的《塞尔达传说 荒野之息》。

——本乡先生在日本都没有举办过见面会，这次在中国举行第一次见面会是为什么呢？
本乡：由于我一直在日本那边工作，中国对我来说是完全陌生的地方，所以觉得会很有趣，于是便很乐意地接受邀请过来了。

——作为深度漫迷的本乡先生，有没有搞过创作呢？最喜欢的作品是什么？
本乡：不过我画画得超烂的，所以，大概不行吧。喜欢的作品有很多，决定不了最喜欢的。

——最近本乡先生有没有在关注什么动画或者漫画？
本乡：《杀戮都市》作者奥浩哉的新作《犬屋敷》，非常有趣的，而且还会出真人版。

——出道至今有什么角色一直想尝试却一直没有机会的？
本乡：喜欢的作品几乎都已经出过，仔细一想没有其他了，非常幸运呢。

——如果有机会挑战不是漫改的作品，您想尝试怎样的作品呢？
本乡：恋爱故事一次都没有演过，如果有机会还真想试试呢。

——本乡先生出演过的角色里觉得最难演的是哪个呢？
本乡：《斗牌传说》，因为赤木茂是很有个性的角色，而且又是最强麻将士之一，所以怎样才能演得帅气让我烦恼了很久。

——有没有最想合作的演员呢？
本乡：一时间想不出来，但如果要说已经合作过的人里，最尊敬的是二宫和也。

——本乡先生觉得演影视剧和舞台剧的差别是怎样的呢？
本乡：演影视剧的时候是有镜头的，镜头没对着的人是可以停止下来的，但是舞台是很广阔的，客人看望向哪里都是自由的，所以全程不能停下来，考验的不是一瞬间的集中力，而是长时间的集中力，所以舞台剧其实更复杂一些。

——樋上老师为这次活动绘制了看板娘，请问一下对这个角色有什么看法？
樋上至（以下简称“樋上”）：因为是这个是活动的看板娘角色，所以我想把她构思成一个小爱豆，尽量地把她画得更可爱，让大家都会喜欢她。

——樋上老师以前在KEY社的工作经历给你带来了什么变化呢？
樋上：因为以前在Visual Art's（Key社的母公司）的时候，经常有很多事情必须得做，所以让我积累的很多经验，其中最特别的就是试过在一个大舞台上弹吉他（笑）。这些经历积累下来的经验才成就了现在的我。

——樋上老师怎样评价自己多年来画风的变化，以及最喜欢自己哪个时期的画风呢？
樋上：之前曾经做过一款名叫《Harmonia》（2016年在Steam平台上推出）的游戏，这个时期的画风是我最满意的。

——樋上老师除了是原画师之外还担当过游戏项目的企划原案，您更喜欢哪项工作呢？
樋上：担任原画师的主要是从剧本和设定中找灵感来创作，基本上是接受工作的立场。而担任制作人的话，游戏很多方面都要把握，是责任很重的一项工作。所以我还是更喜欢当原画师。

——您成为原画家的契机是什么呢？有没有哪位原画家对你的创作带来影响的？
樋上：原本我的梦想是成为漫画家的，所以就进入了学习制作漫画的专门学校，之后朋友让我尝试了PC游戏《同级生》，当时觉得这个游戏很有趣，而且竹井正树先生的原画让我觉得很漂亮，我也因此而知道了原画家的工作。正因为受到他的影响，我后来就业的时候就去找游戏插画相关的工作了。

——樋上老师有没有计划尝试挑战全新的画风呢？
樋上：我想我还是会努力把现在的画风画好。新的画风当然也是想挑战的，但是大家所期待的还是我现在的画风，所以我不会大幅改变自己的画风，但是会将自己的画做得更好。

——樋上老师现在已经离开Key社了，现在自己最想画的是什么呢？
樋上：因为我很喜欢恐怖，所以应该会画恐怖题材的作品吧（笑）。



樋上至

生日：3月1日
职业：原画家
代表作品
《Kanon》
《AIR》
《CLANNAD》

石原夏织

生日：8月6日
职业：声优、偶像、歌手
代表角色
拉姆《超次元游戏 海王星》
小豆梓《变态王子与不笑猫》
阿拉丁《魔奇少年》

——对石原小姐来说声优是怎样的工作呢？
石原夏织（以下简称“石原”）：声优对我来说是无可替代的工作，因为这让我每天都能过得很愉快，所以我非常喜欢这份工作。

——以后最想演怎样的角色呢？
石原：至今为止我都演一些和我相似，年级比较小的女孩子，所以以后想尝试去演成熟的女性角色。

——演出什么角色的时候最开心的呢？
石原：无论是小女孩还是小男孩都有各自的魅力，所以都很有趣，不过我演小男孩的机会比较少，特别是演小男孩被年上的大姐姐欺负的时候，演那些反应非常有趣，所以现在更喜欢演小男孩。

——石原小姐在《变态王子与不笑猫》中演出的小豆梓让人印象深刻，你作为声优怎样评价这个角色呢？
石原：作为女性在我来看小豆梓也非常可爱，她被大家欺负那个反应让我觉得很过瘾，所以演出的时候非常花心思地想，怎样把小豆梓的可爱演出来。

——想成为声优的契机是什么呢？
石原：中学生的时候很喜欢动画，后来知道了动画角色背后都是有人在说话的，所以就知道了声优这个职业了。然后我就对声优产生了兴趣，所以去参加了面试，于是就进入了这个行业了。

——石原小姐出道的时候还是高中生，工作和学习怎么分开的呢？
石原：当时事务所帮了很多忙，都是好好地上完课之后才进行工作的，上午就充分享受校园生活，到下午就努力地工作，这样过着每一天。

——石原小姐在2013年获得了第七回声优Awards的新人女优奖，最大的感触是什么？
石原：最初是非常惊喜，但又觉得我拿这个奖真的好么，这样感到不安。既然难得获得了这个奖项，我以后就要更加努力地成长，争取以后能演出更多更好的角色。

——至今为止觉得最难演出的角色是谁呢？
石原：《魔奇少年》里面的阿拉丁，因为不知道这个角色的过去，而且这部作品的世界观非常复杂，所以要一点一点地去了解，使得配音也非常困难。但是监督和音响监督跟我聊了很多，让我慢慢了解这个角色和这部作品，所以即使比较困难，但这部作品依然让我留下了深刻的回忆。

——石原小姐在《轮回的拉格朗日》中表现非常出彩，演出的时候音响监督有没有给你什么指示呢？
石原：一般配音的时候音响监督都会给我一些指示，而配这部动画的时候，监督是希望我本色演出的，这样能让角色显得更有血有肉。但是其中有一句口头禅“ま～るっ”，监督对那句话的要求非常多，第一次配的时候重复了数十次，让我全力地喊“ま～るっ”最后才满意的。

——石原小姐最喜欢的角色是哪位呢？
石原：很难决定呢，最有印象的角色是《在夏天等待》谷川柑菜，所以也很喜欢这个角色。

——你觉得夏天是怎样的呢？
石原：我最喜欢夏天了，其中一个理由是我在8月生日，而且因为8月有暑假，所以每年都会跟家人一起去旅行，给我留下了很多愉快的回忆。就算我现在快要24岁了，一感受到这夏天的气温还是会兴奋不已，仿佛回到了童年。所以夏天是一年里面我最有活力的时间。

——石原小姐对中国的印象是怎样的呢？
石原：一直以来我都想以工作以外的目的来中国，但是一直没有机会。实际来过之后，这里很多人都帮过我，感觉大家都很温柔。还有这里的建筑物都很有趣，因为跟日本那边有很大区别，看起来很新鲜。还有就是大家开车都很厉害呢，感觉技术都超好。



首藤司

生日：4月12日
职业：原画家
代表作品
《Sweet Pool》
个人展《VIOLATE BLACK》

——您的个人展“VIOLATE BLACK”主题采用了吸血鬼来作为题材，采用这一题材的原因是什么？
首藤司（以下简称“首藤”）：其实就是突如其来的灵感，觉得吸血鬼和SF结合起来可能会很不错，所以就选择这个题材了。我平时创作的时候都是根据灵感的，可能我也喜欢吸血鬼这种设定吧，但主要还是来自于灵感。

——在过去为《Sweet Pool》设计人设和绘制CG的时候有什么印象深刻的地方吗？
首藤：因为当时是第一次制作游戏，比起制作插画，游戏里还要制作差分，描绘不同的表情，这部分让我觉得很有趣。还有就是制作的时候有其他人帮忙，不是全部由我画的，这点让我稍微有点不甘心吧（笑）。虽然不算是好印象，但是当时大家都很辛苦，这种体验也是第一次经历的。

——在您看来为游戏进行人物设计、绘制CG与个人进行绘画创作之间有什么区别？
首藤：个人创作的时候都是随心所欲地创作的，不用考虑怎样满足别人的要求。公司也是知道我的作风，所以基本上都是放手让我去创作的，但还是有所顾忌。

——在进行创作的时候，您会首先进行故事背景的设计，还是先设计好人物之后再为他们附上背景设定？
首藤：大多时候故事原案和人物设计几乎同时进行的，因为构思好设定之后就会构思相应的原画了。

——在进行人物设计的时候您最注重的细节是什么？
首藤：可能很多插画家都会抱着“如果这样做的话，客人会更加喜欢吧”这样的心态来创作吧，不过我自己其实没怎么考虑的。不过制作《Sweet Pool》的时候有稍微想过“如果加入这些小道具的话，说不定以后能卖周边吧”之类的想法来创作吉祥物角色（笑），其余时都是自由发挥的。



分岛花音

生日：6月28日
职业：创作歌手、大提琴家、插画家、服装设计师
代表作品
《killy killy JOKER》（动画《selector infected WIXOSS》OP）
《RIGHT LIGHT RISE》（动画《在地下城寻找邂逅是否搞错了什么》ED）

奥井雅美

生日：3月13日
职业：创作歌手、作词家、作曲家、音乐制作人
代表作品
《轮舞 -revolution》（动画《少女革命》OP）
《Shuffle》（动画《游戏王 决斗怪兽》OP）

田所梓

生日：11月10日
职业：声优、歌手
代表角色
霧矢あおい《偶像活动》
最上静香《偶像大师 百万现场》

——三位来广州参加麽多动漫游戏影视嘉年华的感受是怎样的呢？

田所梓（下文简称“田所”）：非常开心能来广州演出，虽然和各位大前辈们站在同一个舞台上非常紧张，但我还是会尽我所能演出让大家能得到愉快的体验。

奥井（下文简称“奥井”）：第一次来广州唱歌，跟在日本演出所不同的魅力在于，在海外演出能够从大家身上获得更多的力量，让我回到日本能够更加努力地工作，制作更好的作品出来。中国的粉丝非常热情，在全世界中也是非常热情的。从大家身上得到了很多能量，所以希望大家能期待后面的演出。

分岛（下文简称“分岛”）：第一次来到广州，所以非常期待明天的演出。来到这里我感受到大家对动画的热情，并且很乐在其中。希望明天在舞台上能与大家燃起来，一起享受 Anisong 的美妙之处。

——田所梓小姐在《偶像活动》和《偶像大师百万现场》中都参与过配音，你觉得偶像最大的魅力是什么？

田所：因为参与了不少的偶像作品，使得我也开始关注偶像。虽然偶像看上去都很漂亮而且闪闪发光，但其实不止这样，我想她们在背后还要付出很多努力，要经过很辛苦的训练才能站在舞台上，所以这是我认为的偶像的魅力所在，也令我非常尊敬偶像们的。

——奥井小姐今年是出道 25 周年，想问问您当时决心成为歌手的契机是什么？

奥井：首先感谢中国的大家一直以来对我的支持，让我走到了第 25 周年。说起出道的契机，当时还不像现在那样声优能像偶像一样活动，当时只是很普通地配音和唱歌，总的来说还是属于幕后的一种工作，给人感觉不像现在那么风光。我最早的契机是声优林原惠美小姐的导唱，她的 CD 发售了之后，我就在卡拉 OK 录入了练习用的歌。那时候，King Records 有位很有名气的制作人想让我尝试一下，像打工一样去唱一首动画歌曲，这就是我出道的契机。



——奥井小姐对现在年轻的歌手后辈们有怎样的看法呢？

奥井：随着动画的种类变得多元化，与此伴随而来的是主题曲的演唱者很多都变成了声优或者声优艺人，但是也有一些是不得不由专业的歌手来演唱的，这也是动画歌曲一直以来的魅力。比如现在就有 LiSA 和 May'n，May'n 在我眼里很符合正统派歌手的形象，而 LiSA 则给人摇滚的感觉，相比之下有着截然不同的风格。随着她们的逐渐进化，风格也分歧出不同的路线，这是一件非常棒的事情。

——分岛花音无论音乐还是作画方面都非常出色，服装造型也深入人心，将来有没有计划把服装、音乐、舞台等方面都由自己去设计，创造一场完全属于自己的音乐会呢？

分岛：日本那边还没这样做过，不过我很喜欢概念演唱会，所以经常是先决定一个概念然后进行演唱会，比如试过把音乐当成美食带给大家，把舞台当成餐厅，大家穿上围裙像厨师一样，以这样的概念进行演唱会。此外还想做一次睡衣派对主题，大家穿上睡衣，客人也打扮成很可爱的样子，然后进行玩通宵的睡衣派对，这样的概念演唱会。如果以后有机会也想把这些概念演唱会带来中国。

——有没有想跟哪位歌手做一次联动活动呢？

田所：我第一次买的 CD 是乐队组合スキマスイッチ（无限开关）的专辑《夕风ブレンド》，我很早以前就喜欢他们了，所以如果有机会想跟他们合作一次。

奥井：这么说来的话我的梦想已经实现了啊，我以前最喜欢的歌手就是影山浩宣。至于其他还有很多，May'n 已经合作过了，所以现在最想合作的是 LiSA！

——以后有没有计划哪怕一次也好，在中国举行一次个人演唱会呢？

分岛：暂时还没有预定，但是很想在上海、香港甚至亚洲地区开一次演唱会。

奥井：我在上海和北京都开过演唱会，但都是跟其他人一起举行的，特别是跟 Jam Project 的大家进行的比较多，但是广州没试过进行 Jam Project 的演唱会，我这次来到广州知道了大家也很期待我们，所以这次回去之后会把大家的热情传达给其他成员，以后如果来中国开演唱会的话会建议在广州也开一场。所以我的回答是，会的。

田所：我今年 12 月会在上海开个人演唱会，所以非常兴奋，因为这对我而言也是第一次在海外举行个人演唱会。以后我也会为能来广州开个人演唱会而努力的，所以到时候请大家多多指教。



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS角色 勇者 ■出自《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》
■Coser 水无月 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼
Ever Oasis 精灵とタネビトの蜃气楼



3DS

[24]

■Grezzo ■动作角色扮演
■2017年7月13日 ■日版

游戏简介：本作是一款结合了迷宫解谜、动作冒险等诸多要素的原创 RPG，除了本身清新可爱的画面外，沙漠风情的音乐与独特的异域魔物都能带给玩家深刻的印象。游戏的一大特征是城镇建设系统，通过开设各类小店铺，城镇就会聚集越来越多的旅人，玩法也随之变得丰富多样。

•小清新 •动脑解谜

优点 ·关卡设计优秀 ·可玩要素丰富 ·画面靓丽

缺点 ·无语音 ·剧情薄弱



本作的可玩点很多，并且都能从中都发现不少经典作品的影子，例如旅人进“村”的系统好似《动物之森》，迷宫解谜的风格与战斗手感又很像《最终幻想 水晶编年史》。**不过要素多却不代表制作粗滥，游戏恰到好处的关卡设计以及精致可爱的画面都让人眼前一亮，而建造绿洲、组队冒险的部分也相当的有趣。**可以说在玩法上，本作并无明显的瑕疵，反倒是剧情薄弱、无语音这两点也许会“劝退”一波玩家，但游戏的整体素质却是值得肯定的。



▲解决旅人的烦恼就可以增加同伴，而本作的旅人数量是十分多的。



本作在画面与音乐上的表现只能说一般，不过人物 3D 建模的动作很丰富，使得角色富有动感，也算是弥补了一点无语音的遗憾。游戏最让人满意的是迷宫冒险部分，除了流畅爽快的战斗外，关卡的谜题更是需要结合不同角色、不同武器的特性来破解，保证玩家能体验到系统用心设计的各方各面。



北山杉

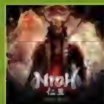
本作将经营要素和冒险结合起来，创造了一种有趣的玩法，经营的部分有点像《动物之森》，通过经营让绿洲扩大，在丰富可玩性的同时也为冒险提供了更好的支援。战斗部分设计的手感相当好，虽然技能方面有点少，不过各种冒险伙伴的加入为战斗增加了更多的可玩性。总的来说是一款十分耐玩的游戏。

VG评论 COMMENTS

琪 评《永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼》
很喜欢这种风格的经营游戏。

Windz 评《永恒绿洲 精灵与种人的海市蜃楼》
收集水源，建造更多的房子。收留旅人组建队伍，地城冒险。每个角色有不同的能力，利用不同的能力通过地城冒险。总之是不错的游戏。

仁王 义之继承者 DLC
仁王 義の後継者



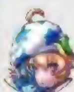
PS4

[5]

游戏本篇黄金眼评分：25

■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2017年7月25日 ■中文版

游戏简介：威廉为了追踪利用灵石左右战争走向的异国女性玛丽亚，随着伊达军一起前往战场前线。威廉在这将会遇见被后世称为“日本第一士兵”的真田幸村，他为了贯彻岳父大谷吉继的“义”而与威廉展开战斗。



本次 DLC 再次新增的难度又成功地延长了一次《仁王》的游玩时间，并且“神宝”级别稀有度装备的引入直接废除了以往玩家花费的所有心血，全部从头再来，部分武器也因为更新如坐过山车般地加强或削弱。如此夸张过分的调整数据算是相当少见，令人感到不满。而除系统上的调整外，DLC 本身的剧情内容过于寒酸，仅有两个主线关卡，新增武器设计也存在不少问题，很难投入实际使用。**上一弹 DLC 出现的问题在本弹 DLC 中反而更为严重**，希望最后一弹 DLC 能给玩家们一个完美的结局。

VG评论 COMMENTS

温 sitong 评《仁王》
游戏虽然宣传的是受死游戏，但是其实有非常多的玩法可以拯救手残党，装备属性也满足了 RPG 爱好者的口味，我作为一个《血源诅咒》第一关都玩不过去的手残党也能白金。重点是，阿胜小姐姐太漂亮了！

牛皮轰轰轰达达鸟 评《仁王》
虽然年纪大了，杀个杂兵都能落命 10 几次，但还是能从中找到那份乐趣。老兵已老，仍在战斗。

Mif 岷 评《仁王》
前期让人眼前一亮，动作和敌人都极具个性，夺人眼球，后期感觉走入了“刷刷刷”怪圈，略有不足，总体而言还是不错的。

四月的雨 评《仁王》
喜欢《仁王》的武器系统和战斗系统，游戏完成度非常高，虽然地图和怪稍有重复，但我认为不算什么大问题，就算重复玩同一个任务，也有不一样的乐趣。

孤狼小晖 评《仁王》
整体难度低于《黑暗之魂》，打击感和武器操作感比较好，玩儿起来比较痛快。武器装备系统让整个游戏充满惊喜。对新手比较友好，非常推荐。

Pyre

Pyre



PS4

[26]

■Supergiant Games ■动作角色扮演
■2017年7月25日 ■英版

游戏简介：在这款曾开发制作过《堡垒》以及《晶体剑》的 Supergiant Games 的最新作品中，玩家将扮演 Reader ,为了逃离号称“没有出路”的流放之地，和其他有罪之人一起执行一个又一个的“仪式”，在旅途中逐渐塑造自我并谱写属于自己的故事。

·剧情派 ·听觉盛宴 ·设定独特

优点：颇有深度的“战斗”系统 · 引人入胜的剧情 · 出色的配乐

缺点：不支持在线对战



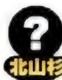
和制作组上一个游戏《晶体剑》一样，本作是一款将剧情、音乐、画面以及系统完美结合于一体的佳作，令玩家得以全身心地融入到游戏世界中去。游戏中无处不在的选择，包括战败后也能继续游戏的设定对游戏的影响虽小，但却能大大增加玩家的代入感。**游戏系统独特却易上手，简单却不简约。**取决于玩家选择的角色、技能、装备，乃至于战斗的场地以及对手，实际游戏体验也会随之发生变化。本作支持双人对战，然而却仅限于本地对战，不禁让人感到有点遗憾。



▲本作有诸多能给人留下深刻印象的角色。



这可能是本年度整体艺术感和幻想风味最为浓郁的作品，令人过目难忘的美术风格和动感十足的动画效果带来了良好的观感，而除此之外还有那一首首优美而贴合游戏内容的背景音乐，和游戏本身那以仪式为主题的故事相得益彰。哪怕是一个让人觉得只是个运动游戏的战斗机制实际上也颇具深度。



这是一款教你如何在异世界打篮球的游戏。剧情上来说，本作讲述故事的方式以及故事的内容都十分的老派，但不同于老式 RPG 的地方在于它拥有一种独特的玩法，在剧情派玩家和注重游戏性的玩家之间找到了平衡。

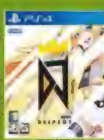
STEAM评论 COMMENTS

DasareLK 评《Pyre》
不管是剧情、音乐还是艺术风格都太棒了。不过虽说是 RPG，但玩法其实是魔法橄榄球，或者说是玄幻篮球……感觉入这个游戏还是冲着他的艺术性去吧。

Luxtos 评《Pyre》
有些游戏，瞅一眼开发商，就可以闭眼付款了。

DJMAX 致敬

DJMAX Respect



PS4

[27]

■Neowiz ■音乐
■2017年7月28日 ■中文版

游戏简介：时隔 7 年后再次回归传统的下落式玩法，同时也是家用机平台上的首款《DJMAX》。游戏共有 146 首曲目，包含 40 首原创新曲以及《DJMAX 携带版 1/2》的所有曲目，未来还将继续追加。

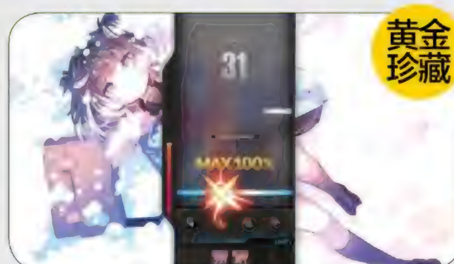
·音乐主义 ·硬派核心 ·听觉盛宴

优点：曲目质量出色 · 经典玩法回归 · 美术风格优秀

缺点：系统缺乏创新 · 娱乐性内容欠缺



纯粹二字，足以概括本作。**没有道具、没有音符特殊效果，除了双摇杆操作，不再有任何新系统，回归本源，完全考验玩家的硬实力。**不过音符判定则比以往宽松一些，一些高难度谱面也微做简化调整，上手反而更加容易了。四十余首新曲整体水准不俗，新的音乐团队交出了令人满意的答卷。你可以批评本作缺乏新意，但还能在家用机平台上游玩到如此出色的下落式音游，难道不就已经是最大的幸福了吗？



▲经典的玩法，纯粹的体验，这种心无旁骛投入其中的熟悉感，虽然有些遥远，但却毫不陌生。



总收录 146 首曲目，超过 40 首新曲。BGA 全部高清化，新的可自定义要素，经典键位及模式也一应俱全。音符判定的严苛程度整体下调，各种细节调整也使得本作更加容易上手。去除了诸如道具辅助等系统，在考验玩家实力的同时也能够享受到更加单纯的演奏乐趣。对于几乎无可挑剔的本体来说，最需要的应该就是尽快推出 DLC 曲包了。



一如既往的超高水准作曲与谱面，没有太多改变的传统玩法也令系列老玩家犹为怀念，哪怕老歌占据了大部分，但时隔多年重玩起来也一时无法立即上手，并且细节判定上的修改令难度提升不少。对于音游玩家而言，可能又要陷入“再来一首”的无尽地狱了。

VG评论 COMMENTS

不谐和音 评《DJMAX 致敬》
真是不愧于副标题致敬二字，憋这么多年出来个新作几乎全是 1 代和 2 代的老歌，也没有道场模式。情怀可以，但就这种含金量卖得也太贵了吧。按键延迟和卡歌对于音游而言实在太致命了。

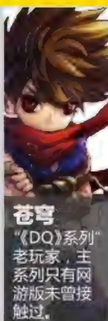
温 sitong 评《DJMAX 致敬》
收录了 1 代和 2 代的全部歌曲，新曲质量也很高，充满了满满的回忆，但是难度不能调节，音乐台装备的各种属性要素被删除，解锁歌曲只能靠成就系统的积累。



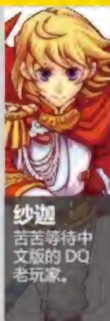


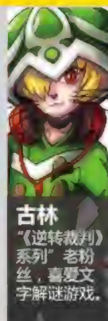












评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分
的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分
的游戏为“**热血推荐**”

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光(3DS版)

ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて



3DS

[27]

■Square Enix ■角色扮演

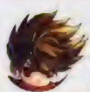
■2017年7月29日 ■日版

游戏简介："《DQ》系列"久违的正统续作，掌机版特有两种画面模式，3D 模式保持了 3DS 版《DQ》的一惯水准，2D 模式则让人想起 SFC 的"天空三部曲"时代。结合独有的擦肩通信功能，玩家还能回到《DQ Ⅰ~Ⅹ》的经典场景展开冒险，情怀和耐玩度十足。

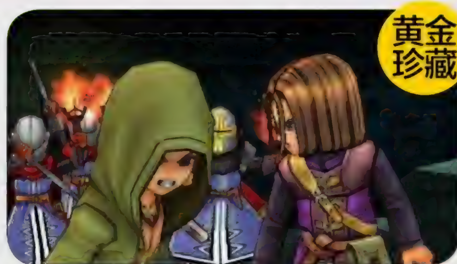
•剧情派 •经典再续 •内容海量

优点：·剧情优秀 ·情怀元素满载 ·耐玩度出众

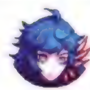
缺点：·剧情演出缺少语音 ·部分场景视角不佳 ·擦肩功能略显鸡肋



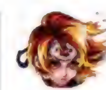
3DS 版绝非家用机的劣化移植版，而是真正针对掌机特性，打造出的一款诚意满满的作品。游戏的两种画面模式各具亮点，配合 3DS 的双屏特性令探索地图和城镇的过程显得直观许多，而且场景切换几乎感受不到读取时间。2D 的复古画面以及独占的擦肩通信玩法，都对应了标题"寻觅逝去的时光"，充满情怀和感动。虽然没有语音令人遗憾，3D 模式视角存在少许瑕疵，战斗不像 PS4 版能从一组敌人中选择具体目标，但绝对是一款不负《DQ》盛名的经典之作。



▲此前3DS版《DQⅧ》已经实现了主线全语音，本作没有配音实在是一大遗憾。



3DS 版擦肩要素"穿梭时间的迷宫"及可以穿越回历代经典场景冒险的设计让游戏内容的丰富度比起 PS4 版更上一层。系统上的各种细节设计更接近系列传统。而 2D 与 3D 两种画面模式的设计也极富创意，2D 模式在采集和探索上更为直观和简便。不过 3D 模式下部分场景视角比较恶劣算是个瑕疵。



本作的 3DS 版大幅度地继承并保留了系列的特色与传统，作为一款王道 RPG，从系统到战斗，再到剧情，都保持了一直以来的高水准。另外，2D 模式在降低了搜寻物品、找人的难度的同时，更是让老玩家感受到了满满的情怀。虽然没有语音稍显遗憾，但本作依然是一款十分优秀的日式 RPG 作品。

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光(PS4版)

ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて



PS4

[27]

■Square Enix ■角色扮演

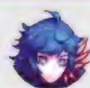
■2017年7月29日 ■日版

游戏简介：时隔 5 年的日本国民 RPG 系列最新作，玩家将扮演身为勇者转世，却背负着"恶魔之子"污名的主人公，为了追寻勇者的秘密，拯救洛特泽塔西亚大陆而和众多同伴踏上了冒险的征程。

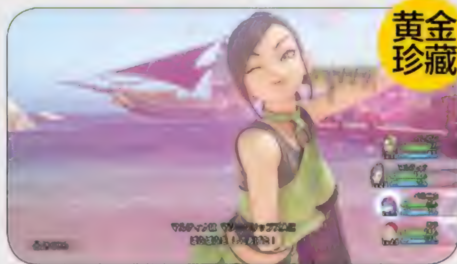
•剧情派 •经典再续 •内容海量

优点：·画面效果出色 ·情怀元素满载 ·剧情优秀

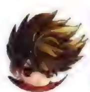
缺点：·战斗节奏偏慢 ·整体难度偏低 ·没有语音



和 3DS 版相比，本作的 PS4 版更注重于视觉效果的表现来吸引新玩家，**由虚幻引擎 4 打造的美轮美奂的游戏画面和各种重新绘制的怪物建模给玩家带来超棒的视觉享受。**剧情也非常出色，虽然还是传统的王道英雄故事套路，但依靠优秀的编剧和演出，也能让玩家得到全新的体验。游戏中能听到许多系列经典的 BGM，诸多细节都充满着让老玩家感动的情怀，通关后的隐藏要素也非常丰富。不过本作迷宫还是稍显简单，整体难度偏低，同时为了维持系列传统而没有加入任何配音，也算是个遗憾吧。



▲美丽而强悍的玛尔蒂娜姐姐也是本作的色气担当。



PS4 版的画面堪称美轮美奂，角色的表情动作细节、魔物的生态特征都活灵活现，上一次给系列玩家这种画面冲击感还要追溯到 PS2 版的《DQ Ⅷ》。不过，作为独占要素的打靶、天气预报都乏善可陈，缺乏语音令精彩的剧情演出效果打了折扣，实在是让人倍感遗憾。



PS4 版画面表现令人满意，然而切换区域时仍有频繁的读盘，观感和此前登陆 PS4 的一些外传作品相比也没有明显提升。游戏仍然坚持了系列无配音、全假名的传统，对于新玩家来说不太亲切。不过对老玩家而言，系列的各种精髓都被很好地继承了下来，王道式的展开令人废寝忘食，通关之后也有丰富的要素。

大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟

大逆转裁判2 成步堂龙之介の觉悟



3DS

[26]

■Capcom ■文字冒险

■2017年8月3日 ■日版

游戏简介：《大逆转裁判 2》的剧情紧密接续在前作之后，众多人气角色再度登场。成步堂龙之介在几个月的等待后，总算解开了律师禁令，再度踏上寻求真相的法庭。而等待着他的，则是逐一解开重重谜团的机会与让人震撼不已的真相……

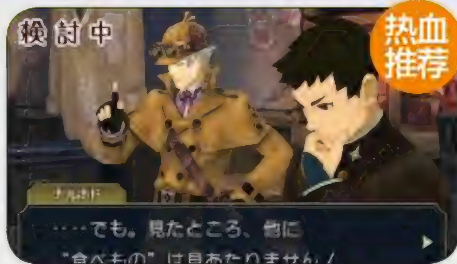
•剧情派 •动脑解谜

优点：·精彩的庭审过程 ·适中的解谜难度 ·完美地填坑

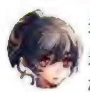
缺点：·系统没有新要素 ·读盘时间长



前作留下的重重谜团全部在本作解明，没有任何遗憾。**整个游戏过程都让人异常满足，因为剧情紧凑、张弛有度，简直欲罢不能。**从系统上看，二代并没有任何新要素，但前作就让人诟病的最终辩论因为剧情原因而大幅减少，风趣可爱的共同推理则有所增加，侦探与法庭的节奏都更加合理。文字游戏要想获得好评，自然还是要看剧本的质量，而本作的剧本也的确对得起高分评价。甚至会让人感到遗憾，如果两作的推出时间更接近一些，应该能够收获更高的评价。



▲"共同推理"可以说是《大逆转裁判》的最大特色，成功将风趣幽默的演出与观察探索的推理融合为一。



关于本作，大部分玩家最关心的事情就是有没有填上前作的坑，可喜的是本作确实完成了"填坑"的使命，基本不留什么尾巴。游戏本身相较前作没有太大变化，更为精密的谜题设计、与前作紧密相连的剧情是其最大的卖点。但是这也代表玩家必须玩了 1 代才能体会到 2 代的用苦良心。



两年的等待迎来意想不到的优秀结局。严格来说本作算是"后篇"，会在剧情中描述过去的案情，对已经遗忘前作剧情的玩家非常友好。通往真相的节奏相当快，几乎每个回收伏线的细节都能让人发出"啊！原来如此"的感慨。喜爱"《逆转裁判》系列"的玩家请务必体验本作。

TOPIC

育碧 CEO 中国市场潜力不容忽视



在7月27日，也就是ChinaJoy的第一天，育碧CEO Yves Guillemo来到了ChinaJoy现场，在接受国内媒体访问的同时回答了诸多玩家们所关心的问题。对于此行的目的，Yves Guillemot表示，26日的时候他参观了育碧上海工作室，并查看了部分游戏的开发情况。今天来到ChinaJoy现场，一是为了看看自家的展台布置的样子，二是来体验一下中国这个新兴游戏市场。而从现场热情的中国玩家身上可以看到，已经有越来越多的国外游戏公司试图发掘中国市场的潜力，而作为其中最早进入中国市场的一员，育碧也会继续保持和中国市场的密切联系。

他还表示，在今后的游戏发展中，育碧将继续探索更多元化的新领域，并尝试带给玩家们更新鲜的游戏体验。在采访中他还特意提到了对抗维旺迪恶意收购这个一直被众多育碧粉丝关注的问题，他表示斗争仍在继续，但并不会影响育碧的游戏开发，玩家们无须过于担心商场上的斗争会影响到育碧新作的品质。值得一提的是，育碧旗下的《马里奥+疯兔 王国之战》、《彩虹六号 围攻行动》、《荣耀战魂》、《飙酷车神2》和《刺客信条 起源》等游戏都有出展且几乎都自带官方中文，所以育碧对于中国市场的重视是有目共睹的。

值得一提的是，在这次ChinaJoy期间，国外媒体GameSpot的记者对育碧CEO进行了专访，期间谈到中国市场的时候，无可避免地谈论到了“盗版”这个热点问题。据研究报告显示，《刺客信条IV黑旗》在中国地区大约被盗版过500万次左右。对此Yves Guillemo表示 这和微软的Windows系统是类似的，很多人在学生时代都是使用盗版系统，然而当这些人走上社会开始工作的时候也需要用Windows系统，他们就会更多地了解并开始购买这项服务，这都是水到渠成潜移默化的事情。而无论盗版曾造成了多少损失，有一点是不可否认的，那就是在过去10到15年里，无论玩家是通过什么方式接触到这些游戏，都成功让育碧在中国建立了足够的知名度。



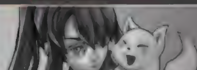
■《飙酷车神2》



■《刺客信条 起源》

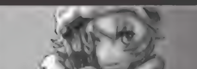
编辑围观 COMMENTS

三日月



在涉足中国市场这方面，育碧大概是经验最丰富也是最积极的第三方厂商。虽然出品的游戏中不乏众多槽点满满的平庸之作，但在游戏题材的探索以及创新方面，育碧一直不留余力。毕竟俗话说得好，世界上只有两种玩家 :育碧粉，和扭曲的育碧粉。

六等星



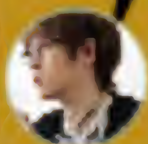
育碧的态度一直有目共睹，不仅在中文化的道路上快人一步，还将以往的作品进行中文化，面对盗版也以积极乐观的态度相信中国玩家。或许是因为各种啼笑皆非的BUG才让我们对这家厂商记忆深刻，但在一边黑的同时我们也渐渐感受到了它的可爱之处。

稀饭



在公司一度面临恶意收购的情况下，育碧今年的表现却非常值得肯定，而从Yves对盗版的态度看来，正是这种开放的心态，让这家公司在逆境中保持着活力。所以在常规吐槽BUG和缩水的同时，我们或许也应该认识到育碧好的那一面。

业界声音 THE VOICE



[illegible]

志仓千代丸
MAGES. 社长

[illegible]

坐着赚钱美滋滋 Take-Two 公布第一季度财务报告



[illegible] Take-Two [illegible] 2018 [illegible] 34%，[illegible] 4.18 亿美元 [illegible] 28%，[illegible] 2.48 亿美元 [illegible]《NBA 2K17》[illegible] Take-Two [illegible]

[illegible] Take-Two [illegible] 72% [illegible] 41% [illegible]有把数字版游戏[illegible]

[illegible]显示重点作品将[illegible]《NBA 2K18》以及《WWE 2K18》、《XCOM 2》的首个大型资[illegible]则将会在今年 8 月 29 日[illegible]全球瞩目的《荒野大镖客 2》[illegible]预计在明年春季[illegible]平台为 PS4 以及 XOne。[illegible]除了《荒野大救赎 2》，[illegible] Take-Two 还提到了 2019 财年（2018 年 4 月至 2019 年 3 月）[illegible]游戏系列的新作[illegible]系列并没有明说。



CALENDAR 周·游记

2017.07 July

星期一	星期二	星期三
28 ●[illegible]	29 ●[illegible]	30 ●《女神异闻录 5》通过[illegible]宣布，由游戏[illegible] TV 动画将于 2018 年[illegible]，动画将由曾制[illegible]《女神异闻录 3》和[illegible]录 4》动画版的 A-1 Pictures 负责制作。

星期四		星期六	星期日
31 ●[illegible]	2017.08 Aug	1 ●[illegible] ●[illegible]	2 ●[illegible]

星期一

3

● Take-Two公布了公司2018财年第一季度的财务报告，即便在这一季度并没有大作发售，但公司净收入对比去年同期仍旧上涨了34%，达到4.18亿美元；净销售额增长28%，达到3.48亿美元。

星期二

4

● BNEI新作《少女与战车 梦幻战车大会战》确定将推出繁体中文版，预计在今年冬季登陆PS4平台。

● NS版《RiME》将于2017年11月14日在北美发售，其中数字版售价为29.99美元，实体版则是39.99美元。

星期三

5

● 根据中国质量认证中心查询的信息显示，微软Xbox One X主机已经通过了中国3C质量认证，这意味着XOne X已经获得在中国大陆生产和销售的许可，但更多确切情报仍要等待微软的进一步公布。

星期四

6

● 育碧宣布旗下游戏《彩虹六号 围攻行动》注册用户数已经突破了2000万人，每天约有230万玩家登陆游戏。

●《勇者斗恶龙 建造者2》公布，预定登陆PS4以及NS平台。和前作相比，在本作中玩家除了能探索诸如海底以及天空等新场景外，还将加入最多4人联机的功能。

星期五

7

● Guerrilla Games宣布，《地平线 零之曙光》的首个DLC《魔雪狂野》将于今年11月7日发售，港服售价暂时未定。故事将延续本篇结局，女主角将继续北上，在雪原上和当地的原住民一起抵抗机械。

● 盖娅互娱与CD PROJEKT RED宣布，原定在8月8日开始的《巫师之昆特牌》不删档测试，将推迟至8月29日开启。

星期六

8

● 国行PS4/PSV简体中文版《讨鬼传2》确定将于2017年8月17日发售，其中PS4标准版售价为299人民币，PSV标准版售价为249人民币。

● “《工作室》系列”最新作《莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画的炼金术士》（暂译）确定将于2017年冬季正式发售，游戏对应PS4/PSV/NS平台。

星期五

9

●《二之国II 荣归王国》上架Steam，普通版售价为428人民币，带季票的版本售价则是558人民币。从游戏信息来看，游戏暂时还不对应中文。本作的预定发售日为明年1月19日。

星期六

10

● 曾获得媒体以及玩家好评的平台动作游戏《超级肉肉哥》宣布将登陆NS，不过发售日未定。同时公布登陆NS平台的还有同是平台动作游戏的《泥土突变体豪华版》以及射击类游戏《逆转黑白（Inversus）》，同样是发售日未定。



科隆国际游戏展前瞻

今年的科隆国际游戏展将于2017年8月22日-26日举办，公众开放日为23日-26日，并且今年还有幸邀请到德国总理安格拉·默克尔参与开幕式。在这个集中了硬件、软件、信息、媒介等多方面的大型综合国际展会，我们不仅能目睹到诸多厂商带来的最新游戏情报，或许新的硬件也会选择这个展会进行公布。例如微软会带来旗下的新主机XOne X，包括其新情报、新游戏的公布以及多达27款游戏的现场试玩。

软件厂商方面，迟迟没有行动的Take-Two在之前的财报中层透露出将会公布一款经典人气作品的续作，众多玩家纷纷猜测很有可能就是久违的《边境之地》续作。我们是否能在这次展会上看到这款苏作或者是《荒野大救赎2》的最新情报，这无疑值得大家期待；之前在E3上藏了一手的SE也透露《最终幻想15》也将会有一个重磅消息选择在科隆游戏展上公布，估计不仅仅只是DLC后续内容那般简单；东山再起并改名的THQ Nordic这次将会带来两款作品，其中应该有之前公布过的《暗黑血统Ⅲ》，而另一个很有可能是个全新的开放世界游戏，令人期待。重头戏还有今年缺席了E3的话题作品《莎木Ⅲ》，届时会展出新的预告片和最新情报，此前世嘉还向玩家调查过，如果推出《莎木Ⅰ＋Ⅱ重制版》是否会再游玩一次，官方的“暗示”是否会成真呢？



科隆作为综合性极强的展会，目前各大厂商透露的消息都比较笼统，但今年科隆与以往的规模相比要大不少，必定还有更多精彩等待着我们，届时本刊也将推出科隆专题栏目，尽情期待。

业界声音 THE VOICE

人生有时候本就是不公平的，只要活着，就会遇到自己无法接受的事。



矢吹光佑
《ARMS》制作人

对于所有《马里奥赛车》的玩家来说，自动锁定第一名的“蓝龟壳”是一个相当烦人的存在。《神臂斗士》制作人，曾参与过开发《马里奥赛车7》和《马里奥赛车8》的矢吹光佑在被问道这个道具的存在是否会破坏玩家游戏体验的时候，他意味深长地回答道。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.7.20—2018.2.27

此前在 E3 展会上公布的许多游戏近日都放出了中文版的消息，CJ 与香港电玩节上也带来了中文化的最新近况。暑假转眼只剩下半个月，游戏旺季也即将来临，好好规划一下自己的游戏时间吧。

注
❶ 标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
18	PS4 / XONE	隐龙传 影踪	隐龙传 影踪	美格方互动	128人民币	平台动作	中文版	未定
22	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	268港币	动作冒险	中文版	16岁

攻略预定　三日月

在德雷克回老家生女儿后，"《神秘海域》系列"故事的接力棒被交到了德雷克的老情人克洛伊手上。作为《神秘海域 4 盗贼末路》的后续作品，玩家将操作克洛伊和前作暴打德雷克兄弟的前佣兵头子娜汀一起为寻找失落已久的伽内什之牙在印度西部展开冒险。本作在保留原作特色的同时，加入了新武器以及符合克洛伊行事风格的开锁系统，还有依旧火爆的流程，和众多等待你探索的古代遗迹 虽然德雷克不在了 但《神秘海域》的冒险依然能让玩家乐在其中。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
24	PS4 / NS	海贼王 无尽世界R 加强版	One Piece : Unlimited World Red Deluxe	BNEI	330港币	角色扮演	中文版	12岁
24	PS4	新次元游戏 海王星 VⅡR	新次元ゲイムネプテューヌVⅡR	Compileheart	468港币	角色扮演	日文版	15岁
29	PS4 / PSV	深夜回	深夜廻	日本一	479港币	动作冒险	中文版	17岁

宇宙人

《深夜回》是日本一在 2015 年推出的小清新恐怖游戏《夜回》的续作，本作继续前作的风格，无论是玩家操作的小女孩还是妖魔鬼怪都以 2D 可爱的形象出现，但是恐怖的氛围丝毫不减。这次的故事讲述两位小女孩在暑假看完烟花之后因为太晚在深山中迷路了，两人手牵着手一起寻找回去的路，所以这次主角自然增加到两人，会以两人交替视点的形式推进，而且还增加了推箱子的动作，场景也比前作更大。恐怖游戏玩家不容错过。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
24	PS4	失落之子	The Lost Child	角川Games	479港币	角色扮演	中文版	未定
25	PS4 / XONE	麦登NFL 18	Madden NFL 18	EA	449港币	体育	英文版	6岁
25	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承	NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	479港币	动作	中文版	12岁
25	NS	怪物猎人×× NS版	モンスターハンターダブルクロス Nintendo Switch Ver	Nintendo	408港币	动作	日文版	15岁
29	NS	马里奥+疯兔 王国之战	Mario+Rabbids Kingdom Battle	Ubisoft	490港币	策略	中文版	10岁
29	PS4	新·大众高尔夫	Everybody's Golf	SIE	268港币	体育	中文版	6岁
29	PS4 / XONE	XCOM 2 天选者之战	XCOM 2 War of The Chosen	2K Games	310港币	策略	中文版	DLC
31	PS4 / XONE	生化危机 启示录 揭幕版	Resident Evil Revelations Unveiled Edition	Capcom	156港币	动作射击	中文版	17岁
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	449港币	角色扮演	日文版	12岁
31	PS4 / NS / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	465/310港币	动作角色扮演	日文版	15岁
31	PS4 / XONE	奇异人生 风暴前夕	Life Is Strange: Before The Storm	Square Enix	119港币	文字冒险	英文版	17岁

2017年9月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
5	PS4	钠克的大冒险II	Knack II	SIE	268港币	动作	中文版	12岁
6	PS4 / XONE	命运2	Destiny 2	Activision	428港币	角色扮演	中文版	17岁
7	XONE	超级拉奇传说	Super Lucky's Tale	Microsoft	199人民币	动作	英文版	未定
14	PS4 / XONE	职业进化足球2018	PRO EVOLUTION SOCCER 2018	Konami	398港币	体育	中文版	6岁
15	3DS	银河战士 萨姆斯归来	Metroid Samus Returns	Nintendo	268港币	平台动作	日文版	10岁
15	PS4 / XONE	冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	Bethesda	216港币	动作冒险	中文版	17岁
19	PS4 / XONE / NS	NBA 2K18	NBA 2K18	2K Games	468港币	体育	中文版	6岁
21	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom : Infinite	Capcom	398港币	格斗	中文版	12岁
22	NS	宝可拳DX	ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX	Nintendo	419港币	格斗	日文版	全年龄
22	PS4 / XONE / NS	乐高 忍者	The Lego Ninjago	WB Games	429港币	动作	中文版	未定
22	PS4 / XONE	赛车计划2	Project CARS 2	BNEI	439港币	竞速	中文版	6岁
26	PS4 / PSV	新枪弹辩驳V3 大家的自相残杀新学期	New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	398港币	文字冒险	中文版	17岁
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	428港币	角色扮演	日文版	15岁
28	NS / 3DS	火焰之纹章无双	ファイアーエムブレム無双	Nintendo	461/391港币	动作	中文版	15岁
28	XONE	茶杯头大冒险	Cuphead	Studio MDHR	67人民币	动作	中文版	3岁
28	PS4	限界凸城 装甲城堡	限界凸城 キャッスルパンツァーズ	Compile Heart	465港币	角色扮演	日文版	17岁
29	PS4 / XONE / NS	FIFA 18	FIFA 18	EA	449港币	体育	中文版	全年龄

2017年10月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
3	XONE	极限竞速7	Forza Motorsport 7	Microsoft	419港币	竞速	中文版	6岁
4	PS4 / XONE	龙之信条 黑暗觉者	Dragon 's Dogma : Dark Arisen	Capcom	未定	角色扮演	中文版	17岁
6	3DS	马里奥与路易RPG1 DX	Mario & Luigi: Superstar Saga + Bowser's Minions	Nintendo	未定	角色扮演	英文版	10岁
10	PS4 / XONE	中土 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	WB Games	445港币	动作冒险	中文版	17岁
12	PS4 / NS	消逝的星球	Lost Sphear	Square Enix	328港币	角色扮演	日文版	未定

- **13** PS4 / XONE **邪恶深处2** The Evil Within 2 ■Bethesdas ■预计售价：429港币 动作冒险 | 中文版 | 17岁
- **17** PS4 / XONE **WWE 2K18** WWE 2K18 ■2K Games ■预计售价：468港币 体育 | 英文版 | 17岁
- **19** PS4 **GT赛车 竞赛** Gran Turismo Sport ■SIE ■预计售价：398港币 竞速 | 中文版 | 未定
- **19** PS4 **巨影都市** 巨影都市 ■BNEI ■预计售价：506港币 动作冒险 | 日文版 | 未定
- **24** PS4 / XONE / NS / X360 / PS3 **舞力全开2018** Just Dance 2018 ■Ubisoft ■预计售价：未定 音乐 | 中文版 | 10岁
- **26** 3DS **真·女神转生 深邃奇妙之旅** 真·女神转生Deep Strange Journey ■Atlus ■预计售价：452港币 角色扮演 | 日文版 | 15岁
- **26** PS4 **太鼓之达人 合奏咚咚咚** 太鼓の達人 セッションでドドンがドン ■BNEI ■预计售价：368港币 音乐 | 中文版 | 全年龄
- **27** PS4 / XONE **德军总部Ⅱ 新巨人** Wolfenstein II: The New Colossu ■Bethesdas ■预计售价：429港币 主视角射击 | 中文版 | 17岁
- **27** NS **超级马里奥 奥德赛** SUPER MARIO ODYSSEY ■Nintendo ■预计售价：未定 平台动作 | 中文版 | 全年龄
- **27** PS4 / XONE **刺客信条 起源** Assassin's Creed Origins ■Ubisoft ■预计售价：490港币 动作角色扮演 | 中文版 | 17岁

2017年11月

- **1** PS4 **.hack//G.U. 最终编码** .hack//G.U. Last Recode ■BNEI ■预计售价：479港币 角色扮演 | 日文版 | 未定
- **3** PS4 / XONE **COD 二战** Call of Duty WWⅡ ■Activision ■预计售价：428港币 主视角射击 | 中文版 | 17岁
- **7** XONE **除暴战警3** Crackdown 3 ■Microsoft ■预计售价：419港币 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **7** PS4 **地平线 零之曙光 魔雪狂野** Horizon Zero Dawn Frozen Wilds ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 | 中文版 | DLC
- **10** PS4 / XONE **极品飞车 复仇** Need for Speed Payback ■EA ■预计售价：449港币 竞速 | 中文版 | 未定
- **14** PS4 / XONE / NS **乐高 漫威超级英雄2** Lego Marvel Super Heroes 2 ■WB Games ■预计售价：429港币 动作冒险 | 中文版 | 未定
- **17** 3DS **精灵宝可梦 究极之日/究极之月** ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン ■Nintendo ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 全年龄
- **17** PS4 / XONE **模拟人生4** SIMS 4 ■EA ■预计售价：340港币 模拟育成 | 中文版 | 未定
- **17** PS4 / XONE **星球大战 战场前线Ⅱ** STAR WARS Battlefront II ■EA ■预计售价：449港币 主视角射击 | 中文版 | 17岁
- **22** PS4 **初音未来 歌姬计划 未来之音DX** 初音ミク Project DIVA Future Tone DX ■SEGA ■预计售价：498港币 音乐 | 中文版 | 未定
- **30** PS4 / NS **信长之野望 大志** 信長の野望・大志 ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 策略 | 日文版 | 未定
- **30** PS4 **小魔女学园 时空魔法与七大不可思议** リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議 ■BNEI ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 日文版 | 未定

2017年内

- **年内** PS4 **少女与战车 梦幻战车大会战** ガールズ&パンツァー ドリームタンクマッチ ■BNEI ■预计售价：未定 射击 | 日文版 | 未定
- **年内** PS4 / XONE **吸血鬼** VAMPYR ■DONTNOD ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 英文版 | 16岁
- **年内** PS4 **地球防卫军5** 地球防衛軍5 ■D3 Publisher ■预计售价：未定 动作射击 | 日文版 | 未定
- **年内** NS **劫薪日2** PAYDAY 2 ■Overkill Software ■预计售价：未定 主视角射击 | 日文版 | 未定
- **年内** NS **异度之刃2** XENOBLADE CHRONICLES 2 ■Nintendo ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定
- **年内** PS4 / XONE / NS **索尼克 力量** Sonic Forces ■SEGA ■预计售价：未定 动作 | 英文版 | 未定
- **年内** 3DS **进击的巨人2 未来的坐标** 進撃の巨人2～未来の座標～ ■Spike Chunsoft ■预计售价：未定 动作 | 日文版 | 未定
- **年内** NS **生化危机 启示录 1+2（暂名）** Resident Evil Revelations 1+2 ■Capcom ■预计售价：未定 动作射击 | 日文版 | 未定
- **31** PS4 / NS / PSV **莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士** リディー&スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～ ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定

2018年1月

- **10** PS4 **二之国Ⅱ 荣归王国** 二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム ■Level-5 ■预计售价：未定 角色扮演 | 日文版 | 未定

2018年2月

- **22** PS4 **闪乱神乐 爆裂 革新** 闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst ■Marvelous ■预计售价：468港币 动作 | 日文版 | 未定
- **27** PS4 / XONE **孤岛惊魂5** Far Cry 5 ■Ubisoft ■预计售价：490港币 动作冒险 | 中文版 | 17岁

2018年早期

- **春** XONE **腐烂国度2** State of Decay 2 ■Microsoft ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** XONE **盗贼之海** Sea of Thieves ■Microsoft ■预计售价：未定 动作 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 **迪托之剑** The Swords of Ditto ■Devolver Digital ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 **蜘蛛侠** Spider-Man ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 **异说 最终幻想NT** Dissidia Final Fantasy NT ■Square Enix ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 / XONE **灭绝** Extinction ■Iron Galaxy ■预计售价：479港币 动作 | 英文版 | 17岁
- **春** PS4 / XONE **荒野大救赎2** Red Dead Redemption 2 ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 / XONE **怪物猎人 世界** Monster Hunter World ■Capcom ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 **战神** God of War ■SIE ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 17岁
- **春** PS4 / XONE **龙珠 Z战士** Dragonball Fighter Z ■BNEI ■预计售价：未定 格斗 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 **汪达与巨像 重制版** Shadow of the Colossus Remake ■SIE ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 **往日不再** Days Gone ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 | 英文版 | 未定
- **春** PS4 **七大罪 布里塔尼亚旅人** 七つの大罪 ブリタニアの旅人 ■BNEI ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 中文版 | 未定
- **春** PS4 / PSV **女神异闻录3 舞动月夜** ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 | 日文版 | 未定
- **春** PS4 / PSV **女神异闻录5 舞动星夜** ペルソナ5 ダンシング・スターナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 | 日文版 | 未定



育碧CEO称中国市场潜力巨大
5亿的潜在玩家基数不容忽视

在日前举办的中国最大游戏盛会 China Joy 上，育碧展台现场惊喜连连。除了备受玩家喜爱的《刺客信条 起源》、《孤岛惊魂 5》等游戏纷纷亮相之外，育碧联合创始人及 CEO Yves Guillemot 也亲临现场，与粉丝进行了零距离接触，并且接受了游戏媒体采访。

当被问及亲临现场直接与粉丝进行面对面交流的原因时，Yves 说："我觉得这样的行为十分必要，因为这是获得市场反馈的最佳方式。"通过在现场与玩家接触，就能第一时间获取玩家最真实的反应，而中国玩家也会非常直观地表达他们的想法，这种交流方式能够让我们对所要面对的现实情况更加清楚。

这样的交流确实能够便捷地掌握玩家的需求以及对游戏的态度，而 Yves 也在交流中获得了非常具体的反馈。"有玩家问我们为什么不对育碧的老游戏进行汉化。严格意义上来讲，汉化并不是育碧游戏的重点课题，但是我们需要做的是了解玩家是否真的有这样的需求。如果真的有大量玩家需要，我们会选择将游戏汉化。"

面对中国市场，Yves 态度十分慎重。目前中国有 5 亿玩家，对所有游戏公司来说都是不容忽视的数字。当被问及除了巨大的潜在玩家基数因素外，育碧为什么选择融入中国市场，Yves 认真道："首先，五亿玩家群体不容忽视。其次，我非常喜欢中国市场的一个原因是，这是一种全新的生意，我们遇到的合作伙伴都十分年轻。他们想要做出新东西，想在我们原有 IP 的基础上加入新的游戏体验和玩法。对于业界来说这是一个新的开始。四年前腾讯公司还没有做手游，然而现在他们的业务规模比任何一个西方游戏公司都要大，而这一切都开始于短短的四年前。可见中国市场潜力十分巨大。"



■育碧CEO在ChinaJoy现场。

正如 Yves 所说，中国的游戏产业还很年轻，某种意义上来讲育碧正在成为第一个进入中国市场并希望在此开拓大规模业务的西方游戏公司，在前进的过程中必然会遇到诸多困难。Yves 说："在成立环球工作室时我们便意识到在亚洲和北美建立工作室的必要性，于是我们成立了位于北美的蒙特利尔工作室。"在亚洲地区，育碧则选择成立上海工作室，一切都源于 1986 年前后 Yves 在上海的一次旅行。他回忆道："到达上海后我发现这是一个与众不同、即将迅速成长的巨大世界，因此我们决定'必须在这里扎根'。我们想要在中国站稳脚跟，就必须雇佣大量当地人才并将公司中国化。"

在开疆拓土的过程中，包括新加坡、上海、成都在内的整个东南亚工作室创造的利润占到了育碧整体利润的 12% ~ 13%，一般情况下都处于 12% ~ 15% 之间。"这看起来是很小的一部分，然而我们正在强化这些地区的工作室，因为它们切实能为公司未来发展提供帮助。" Yves 分析说。



■《刺客信条Ⅳ 黑旗》是系列评价最高的一作。

《刺客信条》可以说是育碧的招牌游戏系列，然而《刺客信条Ⅳ 黑旗》在中国市场的盗版量却高达 500 万。对此 Yves 依然对发展前景表示乐观。"事实上这和微软的 Windows 操作系统一样。当你还是学生时，可以免费获得并使用。这些学生进入社会后就会自然而然地对熟悉的 Windows 系统产生需求。对育碧来说亦是如此。在过去的 10 ~ 15 年间盗版让更多中国玩家接触到了我们的游戏品牌并为其创下了知名度，如今当我们通过 Steam 平台进入中国市场时，很多中国玩家会对我们的游戏产生兴趣并乐意为此买单。他们也会以 4、5 美元或 10 美元的价格购买他们早在 10 年或 15 年前就已玩过的老游戏，因为他们希望拥有这些作品。所以说万事都有利有弊。"

站在育碧的角度来看，中国市场有着巨大的吸引力。在中国严格的审查制度下，育碧也不得不做出妥协。"其实根据审查制度对游戏内容和效果进行调整我们之前在很多国家都做过。对中国而言，我们没有任何理由不做出这样的调整。只是我们一开始就应该做好调整，为之后的发售做好准备。"

《刺客信条Ⅳ 黑旗》在中国市场的盗版量高达 500 万。

你喜欢“我去脱他衣”，还是“击败敌将”

大部分玩家对于中文配音的态度都是支持的，但这种支持有两个前提，一是不会拖累同步发售，二是还要收录原版语音。

7月26日，在SONY举行的ChinaJoy展前发布会上，当大屏幕上的袁绍用一口标准的普通话大骂华雄时，台下响起一片震耳欲聋的掌声和欢呼声。这意味着时隔15年后，中文配音再次回归“《真·三国无双》系列”。

“《真·三国无双》系列”上一次采用中文配音的作品，还要追溯到2002年的《真·三国无双2》中文版。这个中文版相比日文版晚了近一年时间，不过漫长的等待换来的是一款真正意义上的中文版。它不仅对所有的字幕都进行了汉化，而且连语音也全部改为“中配”。

尽管早在《真·三国无双》初代的中文版中就已经有中文语音，但《真·三国无双2》的影响力和初代完全不是一个量级的。当时《真·三国无双2》全球销量已突破百万，是光荣公司创立以来销量最好的游戏。《真·三国无双2》中文版的推出，在中文游戏严重匮乏的那个年代，不说是绝无仅有，至少也是举世瞩目了。

中文版将日文版中出现的每一句语音都完全进行了汉化，工作量达到了初代的4倍，光荣为此承受了不低的成本。令人遗憾的是，玩家对配音的评价并不算高，玩家的意见主要集中于声优数量少、配音不满意两点上。事实上2代中文版的41名角色动用了25位配音演员，而在日文版里就算加上各种大众脸，配音的声优也一共才27位。而这些中文“声优”中也不乏经常在港台动漫影视中出现的实力派。个人印象最深的就是司马懿、甘宁和张郃这三位，前两位的声音在香港喜剧片中经常出现，而张郃的配音在当时更被不少玩家视为已超越日版原声，他在街亭之战中的经典台词“让我们华丽地进攻吧！”更是风靡一时。不过无论今天怎么辩解，《真·三国无双2》中文版最终并没有引起太大的反响，这也导致在之后的15年间，系列再也没有推出过中文配音的版本。需要说明的是，造成这一局面的原因和中文配音关系不大，而是因为2代中文版比2代原版晚了近一年才发售，但存档既不对应之前推出的2代日文版，也不对应之后推出的《真·三国无双2猛将传》。



■还记得2代调出全人物的秘技吗？



▲笔者对于《射雕英雄传》的最深印象在于，当时国内某游戏杂志制作了剧情小说……

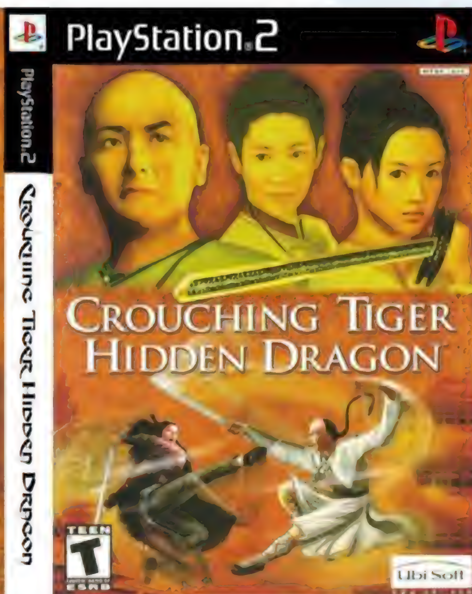
海外厂商一直试图用中文配音来吸引更多的中国玩家，早在PS时代，SCE就主导开发了一款完全针对国人制作的RPG游戏《射雕英雄传》，里面的人物均操着一口流利的普通话。游戏当时一经公布，顿时引发轰动。而相比索尼，微软对中文化的重视程度可谓更胜一筹。微软最为出名的游戏系列——“《光环》系列”，从第1作开始就不但有中文字幕而且有中文配音，这一传统一直延续到今天，这使得不少玩家至今仍只知道“士官长”而不知“Master Chief”。而且不光是《光环》，后来很多微软大作都加入了中文配音，在这方面微软可以说是时代的先驱了。

不过，中文配音在很多时候往往并不能成为吸引玩家买单的理由。一方面是因为两岸三地的口音差异，另一方面则是所谓的配音质量，这点在日式游戏中特别明显。日本发达的声优文化和ACG产业相辅相成，用中文配音确实很难还原其神韵。至于那些采用非专业配音演员的游戏就更别提了，个人印象最深的就是PS2上的《卧虎藏龙》，李慕白那口不知哪个屯出来的普通话令人喷饭，击倒玩家时那邪魅的笑声更是笑果拔群。

大部分玩家对于中文配音的态度都是支持的，但这种支持有两个前提，一是不会拖累同步发售，二是还要收录原版语音。这就需要厂商努力了。还有小部分玩家会以进口大片为例，表示中文配音是没有必要的。我想说的是，游戏和电影不一样，电影你只需睁眼看就行，而游戏你还需要双手互动。就文字量而言，一款游戏和一部电影也不在一个量级，像《真·三国无双8》可操作武将肯定超过80名，就算一个武将没多少台词，乘以80之后也是很夸张的数字了。而且游戏中往往画面上已经充斥着各种文字信息，如果能用听力解放一部分视力，这绝对是一件好事。

近年来采用中文配音的游戏越来越多，这其中的佼佼者有Koei Tecmo的《三国志13》。从这次上海、香港公布的演示来看，《真·三国无双8》的中文配音同样具有不错的水平。据制作人铃木亮浩表示，本作的中文配音由大陆的专业配音工作室，目前还未全部完成，目标是同步发售。繁体中文版将会收录中文和日文两种配音，简体中文版则只会收录中文配音。虽然我们如今还无法对游戏素质下定论，但就冲着官方这个态度，支持一张是应该的。写到最后，那么问题来了：“敌羞，我去脱他衣”怎么翻才好？





■给小伙伴们留下心理阴影的《卧虎藏龙》。

围绕新月学园七大不可思议展开的故事！

PS4		
小魔女学园 时空魔法与七大不可思议		BNEI
リトルウィッチアカデミア 时の魔法と七不思议		动作角色扮演 日版
2017 年 11 月 30 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 8208 日元		

リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議



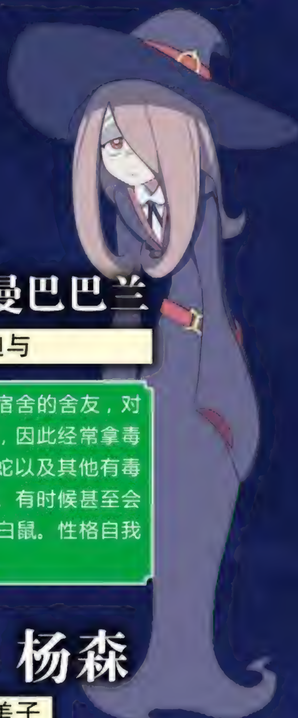
角色简介

箒 敦子

CV：潘惠美

从日本远渡而来的少女，昵称"亚可"，因为憧憬闪亮夏莉欧，想成为能用魔法给人带来欢笑的魔女而来到了新月学园。虽然魔法天赋很差，但是开朗和勇往直前的性格让她即使不断失败也绝不放弃。（由于经常到处闯祸，因此被国内观众称为"搞事王"）

《小魔女学园》最早是在 2013 年公开和 2015 年推出续篇的动画电影，由 Trigger 社制作，然后今年 1 月改编成 25 集的动画开始在电视热播，动画以出色的画风和故事设定而受到关注，虽然剧情在中间经历了一段高开低走，但是结局部分凭借出色的伏线回收，成功抓回了粉丝们的心，成为了今年上半年广受动画爱好者喜欢的一部作品。而随着动画的大热，游戏版自然也顺理成章地推出了。本期前线狙击为大家介绍一下本作已经公开的相关情报。



苏西・曼巴巴兰

CV：村濑迪与

与亚可同宿舍的舍友，对毒药非常狂热，因此经常拿毒蘑菇、蜘蛛、蛇以及其他有毒的生物来研究。有时候甚至会拿亚可来当小白鼠。性格自我中心而且毒舌。

期末考试结束，新月学园终于将要迎来暑假啦！

新月学园从数百年前就流传着无法解释的七大不可思议现象，而这七大不可思议背后似乎还隐藏着"禁断的魔法"。

在将要放暑假的前一天，亚可在整理图书馆的时候，偶然发现了在地下隐藏的房间"时钟座房间"，里面有一座很古老的时钟和一座巨大的门。

"这个时钟是不是坏掉了啊？一动不动诶。"

好奇心旺盛的亚可碰了一下时钟之后，时钟座房间的封印就被解开了。

亚可被卷入了放假前一天的无限轮回里。

为了解开"新月学园七大不可思议"现象，以及从无限的轮回中逃出去，亚可和她的好友开始了新的冒险。





洛蒂・杨森

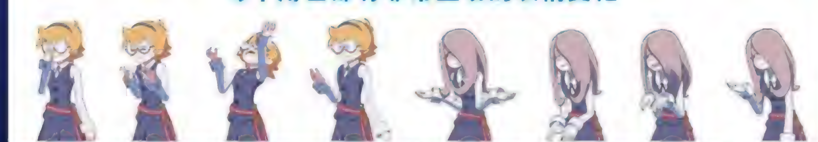
CV：折笠富美子

芬兰出身的少女，亚可的另一位舍友，性格温柔善良，擅长唱歌。而且能够通过唱古代魔女的民谣来召唤北欧的精灵。是一部名叫《Night Fall》的小说的书迷。

像动画一样生动的演出效果

本作的画面强调还原动画般的表现效果，采用了名为 Visual Harmony System 的系统，使得人物在对话的时候无论表情还是动作能变得非常丰富，生动可爱。

每个角色都有非常生动的表情变化



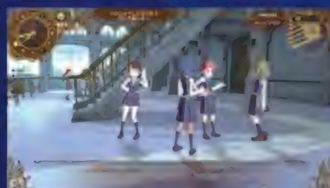


调查“新月学园七大不可思议”现象吧！

游戏的流程大致分两个部分，日常部分围绕七大不可思议进行调查。玩家可以在新月学园的各处进行探索，或者从同学中询问、打听出各种各样的情报，找出跟不可思议相关的提示。当解明了不可思议的谜团之后，就会出现迷宫，进入战斗的部分。







与同伴一起攻略迷宫吧！

本作的战斗系统采用了横版动作的形式，从画面中我们可以看到亚可、洛蒂、苏西三人同时出战，画面右侧还能看到□、△、○三个按键对应不同魔法，并且似乎能用 L1 和 R1 组合键使用？画面右上角还有按房间划分的小地图，本作的关卡形式可能比较接近《奥丁领域》。每个角色还有各自的必杀技，而且同样有非常精彩的演出效果。



▲原本在动画里无法使用魔法的亚可，在本作喝了魔法药之后就能使用在一定时间内使用魔法了！



充满个性的必杀技演出



▲将闪亮之杖变成弓箭射出光箭，亚可在动画中第一集学会的魔法在游戏中再现了。

▲召唤精灵出来的洛蒂。

◀苏西自然是自己所擅长的毒药调合。

预约特典
《魔导战士 巨神夏莉欧》
特别游戏！

“炽热的灵魂化作魔力，闪耀吧正义的七星，相信的心即我们的魔法，魔导战士巨神夏莉欧，登场！”

在动画第 18 话中，技术宅魔女康斯坦策在亚可的脑洞下，把飞船改造成了可变形机器人——魔导战士 巨神夏莉欧，并且还进行了一场机器人对决，这段画风突变的剧情在粉丝中一度成为了话题。而这次游戏化，制作组居然要将这个脑洞也制作成游戏！只要提前预约购买游戏本篇（不分普通还是限定版）就能获得这个脑洞游戏的下载码，虽然目前这个游戏具体内容还不清楚，不过这个预约特典还是很值得期待的。



限定版内容公开

初回限定生産版



- Trigger社特制收纳盒
- 特别内容BD光盘
- 广播剧CD
- 特制小画册
- 游戏原创夏莉欧卡片

本届 ChinaJoy 上最为劲爆的游戏话题，自然莫过于动画电影《大圣归来》将被制作成 PS4 游戏了！这款由绿洲游戏和索尼联手开发的《西游记之大圣归来 游戏版》能否开创国产动作游戏大作的先河？一起来了解一下吧！

—文 八重樱 美编 雷普利

PS4

西游记之大圣归来 游戏版（暂名）		绿洲游戏	
西游记之大圣归来 游戏版（暂名）		动作	中文版
发售日未定	本地1人	无对应周边	
售价未定			

关于《大圣归来》

2015 年上映的动画电影《大圣归来》凭借着互联网间 "自来水" 的口耳相传缔造了 9.56 亿元的票房收入，开创了中国原创动画电影的历史新纪录，也点燃了动漫爱好者们对国产原创动漫作品的信心。

本片并没有简单地复制《西游记》原作的剧情，而是讲述了因大闹天宫而被如来佛祖压在五行山下近五百年之久的孙悟空被名为江流儿的小孩所救，随后便与江流儿一起斩妖除魔，最后取回神力的故事。

动画运用了全 3D 的表现方式，拥有行云流水般的战斗画面和恰到好处的音乐烘托，在保留了中国传统精神的同时又兼具欧美的英雄叙事风格，故而在年轻观众中获得了一致好评。



关于 HEXADRIVE



《西游记之大圣归来 游戏版（暂名）》的开发正在由 HexaDrive Inc. 负责。HexaDrive Inc. 是一家次世代游戏开发经验丰富的日本工作室。玩家们熟知的《最终幻想零式 HD》、《EX Troopers》、《潜龙谍影 V》等知名作品都出自他们之手。能够与 HexaDrive Inc. 和 SONY 合作，其实已经表示绿洲游戏拥有充分整合全世界一线开发资源的实力——海外游戏研发工作室强劲的实力，加上中国文化中的顶级动漫 IP，它们之间的融合将会成为中国数字娱乐行业新的突破点。

关于绿洲游戏

绿洲游戏（Oasis Games）成立于2011年，多年来一直专注于游戏海外发行业务。到目前为止，由绿洲游戏负责海外发行的游戏产品已多达八十余款（含PC网游、页游、手游和主机游戏），这些游戏已被翻译成16种语言，在130多个国家和地区发行，截止去年底全球注册玩家就超过了2亿，是目前中国最大的海外游戏发行商之一。

从2014年底到2015年初，PlayStation 4和Xbox One先后被正式引进中国。国内主机市场迎来了大发展的机遇。绿洲游戏瞄准时机，开始在主机和PC游戏上布局。到目前为止，绿洲游戏已经负责了多款PS4国产游戏在海外的发行，其中包括《鲤》以及支持PS VR的《临终 重生试炼》和《像素大作战》等。今年下半年，绿洲游戏还将携两款国产PS4新作《隐龙传 影踪》和PS VR创意作品《光之追迹者》出展科隆游戏展和美国西雅图PAX West大展。绿洲游戏不仅承担着游戏的海外发行与推广的工作，甚至还曾经为一些国内的独立开发团队提供资金注入作为研发经费，包括并负担部分的外包和制作成本。





绝非中国特供！以全球化标准打造『大圣归来』！！！

在2016年，绿洲游戏正式成为了索尼互动娱乐上海（SIESH）首个内容发行合作伙伴。索尼方面一直很了解绿洲游戏在中国IP全球化方面的独特视角，因此也希望借由绿洲游戏成功将东方文化输出到全世界。

其实在中国古典文学作品中，除了《三国志》之外，《西游记》也拥有很高的知名度。比如日本著名漫画家鸟山明就曾借着《西游记》的外壳创造出了经典长篇漫画《龙珠》，位于英国的游戏开发工作室“忍者理论”也曾在2010年推出过一款以《西游记》为基础改编的游戏《幻想西游记》。可以说，孙悟空桀骜不驯反抗权势的形象还是相当深入人心的。



但是，另一个令人尴尬的情况却是，许多海外发行商在向欧美国家输出游戏时，都会刻意减少视觉上比较明显的中国元素，因为文化差异性会让欧美玩家产生认知上的距离感，从而降低接受程度。

但绿洲游戏却认为，只要能选好优质IP、做好东西方文化的结合，打造出一款全球化的且有中国概念的硬核产品并不是不可能。在早先国内调研机构针对国产IP游戏化的用户调查结果显示，玩家们对于《大圣归来》的游戏化的呼声最高，一直在寻找优质国产IP的绿洲游戏敏锐地意识到，《大圣归来》正是他们的一次绝佳机会。

《西游记之大圣归来》一开始立项的定位就是一款面向全球主机游戏爱好者的作品，会吸引喜欢3D动作+优秀剧情设计的玩家，并且游戏画面高度还原电影的原汁原味。之后的发行范围也是向全球范围的渠道铺开。之所以从一开始就是这么高的定位，就是因为我们相信最终产品本身会获得全世界玩家的肯定。

文 秋沙雨 美编 01



在 BNEI 最新公开的《血狱法典》情报里，我们终于能够得知在首个宣传影像中与主角同行的 2 位角色所谓何人，这次情报公开里还将会各位读者们介绍吸血鬼的主要战斗方式，不得不说就这个出血量而言，日后《血狱法典》的日版年龄评级至少会在 17 岁以上……

PS4 XOne

血狱法典		BNEI	
CODE VEIN		动作角色扮演	日版
2018年内	游戏人数未定	无对应周边	
售价未定			

吸血鬼

主角



失去记忆后被遗留在这崩毁的世界里的吸血鬼，一边抗拒着对血液的渴望，一边为寻找沉睡在“血脉”中的记忆与真相而展开旅途……

（角色的性别和外观可以由玩家自由设置，官方宣传中登场的主角为默认形象）

米娅·卡伦斯坦因 Mia Karnstein

声优：茅野爱衣

带着年幼的弟弟一起在“血脉”之地徘徊的女性吸血鬼，对她来说，只要能够保护弟弟这惟一存活下来的亲人，哪怕是和其他吸血鬼战斗她也在所不辞。在这无情又残酷的世界里努力求生的姐弟会迎来什么样的命运呢？





米娅的武器是能够进行远距离攻击的枪剑，她的吸血牙装是“尖刺”，也因此擅长远距离的牵制性攻击。

八云·东云 Yakumo Shinonome

声优：鸟海浩辅



曾经是佣兵的吸血鬼，有情有义又很会照顾人，也因此将他视为大哥般仰慕的吸血鬼也不在少说。同时他也是战斗方面的专家，在战场上偶尔能够看到他冷酷帅气的一面。在战斗后他那凝视着堕鬼遗骸的忧郁眼神，不知是不是想起了曾经的同伴们。

八云所使用的武器是巨大的双手剑，他的吸血牙装是“多首”，披上披着的夹克袖子会变化成狼的头部来进行攻击和吸血。



特殊的战斗形态

吸血牙装

吸血牙装是吸血鬼们的独特装备，他们利用牙装来夺取敌人的血液。

在平时，吸血牙装还能作为防具来使用，它们缠绕在吸血鬼身上，就如同衣服一般，但是在吸血鬼想要夺取对方血液的时候就会露出吸血器官，而且还会把使用者的嘴巴变成如同戴着可怕口罩的样子。吸血鬼们通过吸血牙装所得到的血液会通过牙装内的管道送往吸血鬼的口中。

●巨爪（オウガ）

如同长手套形状的吸血牙装，能够利用巨大的爪状吸血器官贯穿敌人。虽然攻击范围较窄，但是在近距离战斗里能够一边快速移动一边进行吸血，对于各种状况的应对能力十分强大。



●尖刺（スティンガー）



犹如长管一般的吸血牙装，拥有着如同蝎子尾巴版的吸血器官，能够一边远距离战斗一边进行吸血攻击。

●多首（ハウンズ）

利用两个头部的牙齿来啃咬敌人的吸血牙装，夹克两侧如同羽织般飘扬着的袖子变形之后就会变成如同狼首般的外形，虽然攻击距离短，但是攻击范围广，而且攻击动作速度很快，能够在近战中发挥很大的作用。



炼血

炼血是吸血鬼的特殊能力，他们能够利用从敌人身上吸收的血液来发动各种各样的效果，除了能直接攻击敌人之外，还能进行自身的强化或者弱化敌人。同时在地图探索里怎样夺取敌人的血液和使用哪种炼血也是攻略迷宫的一个关键。



◀让发动者的防御力大幅度提升的炼血



▶一定时间内让发动者的移动能力提升的炼血，回避动作会产生变化，并且可以快速地进行长距离移动



◀向前方广范围攻击的炼血，面对多个敌人时能够派上用场

"崩壞都市"的迷宫

市区

由于被巨大的"审判之棘"贯穿而崩毁的市区，由于建筑物的立体构造和地基垮塌所产生的瓦砾导致这里有很多四角，有必要在注意隐藏起来的道具以及敌人偷袭的前提下来进行探索



地下区域



在崩毁的都市下方的巨大空间。由岩石于钟乳石所构成的洞窟以及高楼等建筑物群构成的地下区域所组成迷宫。整体来说光线较暗，需要一边小心黑暗中的动静一边进行探索。

致敬，十三年的旋律与回忆

——《DJMAX》系列发展及作品回顾



文 哪尼 美编 雷普利

从 2004 年，《DJMAX Online》在 PC 上推出至今，整整十三年间，《DJMAX》品牌下的作品已经遍布 PC、PSP、街机和手机等多个平台。而随着触屏体验的流行，《DJMAX》也在不断根据市场变化调整着发展方向，虽然是以下落式玩法起家，但最近一作采用传统按键下落式的作品已经是 7 年前的《DJMAX 携带版 3》。因此时隔多年再次回归经典玩法的最新作，正如标题的含义那样，致敬过去，放眼未来。

那么，也让我们满怀敬意地，一起回顾系列的发展历程，以及不同时期各个作品的点点滴滴。

系列发展

SERIES DEVELOPMENT

诉讼中诞生的新系列

如今提起"（轨道）下落式音乐游戏"，懂行的或许可以如数家珍地列举出多个系列，但不少普通玩家的第一反应，很有可能就是《DJMAX》（PC 平台的玩家可能对《O2Jam》感情更深）。不过实际上《DJMAX》并非下落式音游的鼻祖，甚至也难称先驱，而这个系列的诞生，某种意义上还要归功于开创这一游戏类型的日本厂商——Konami。

Konami 在 1997 年时推出了以"模拟 DJ 打碟"为卖点的下落式音乐游戏《beatmania》，新颖的游戏体验在街机游戏市场上得到了良好的反响以及玩家们的热捧，而 Konami 也非常敏锐地将这种游戏形式视为独有的"知识产权"且申请了专利。1999 年时同为日本厂商的 Jaleco 推出了自家的音乐游戏街机《VJ》，很快就由于相似的游戏体验被 Konami 告上法庭，甚至连作为机厅运营方，只是提供场地的 Namco 也遭池鱼之殃，这场诉讼虽然最终双方达成和解，却也成为了 Jaleco 倒闭的导火线。



◀ 轨道下落式音乐游戏的鼻祖——《beatmania》

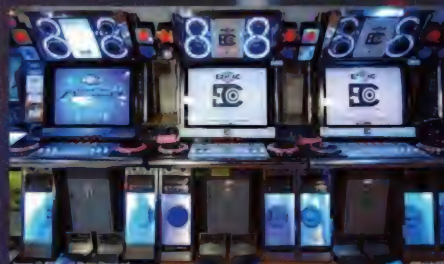


▲虽然玩法概念上相似，但其实《VJ》的键位布局和《beatmania》有着明显的差异。

玩家们对于此类游戏的喜爱，国外的游戏厂商也看在眼里。同样是在 1999 年，韩国厂商 AmuseWorld 推出了《EZ2DJ》。相比《VJ》，《EZ2DJ》与 Konami 同年推出的《beatmaniaIIDX》无论在玩法还是框体设计上，相似程度更高。对本国厂商都毫不手软的 Konami，怎么可能会对这种"跨国山寨"坐视不理？2001 年 5 月，Konami 正式对 AmuseWorld 提告，并且拒绝进行和解，这场官司一拖就是 6 年，虽然在这段期间内《EZ2DJ》也在不断发展，但最终法院判决 Konami 胜诉，《EZ2DJ》被禁止推出后续版本（这也是为何 2007 年之后所有的作品都归在 7th 的大标题下），AmuseWorld 也退出了历史舞台。当然由于韩国人通过"移花接木"的小手段将游戏源码和版权进行转移，让《EZ2DJ》得以规避法律约束继续存活，不过这与本文关系不大就不展开说明了。这里说句题外话，由于《EZ2DJ》很早就进入了国内市场，因而也笼络了相当可观的忠实粉丝。



▲《beatmaniaIIDX》更改了左右转盘的位置，加入效果器。



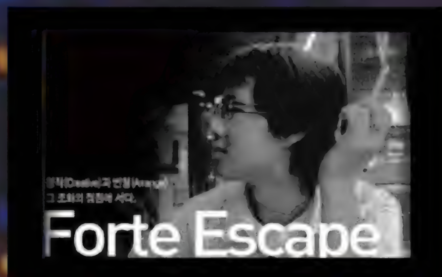
▲号称"第一款韩国音乐游戏街机"的《EZ2DJ》，即便玩法和键位布局都与《beatmaniaIIDX》相似，但其实在很多方面都已超越对手，仍有其独特的魅力。

Konami 的强硬态度，其实 AmuseWorld 的员工都看在眼里，而在这场拉锯战中，业务发展和市场运营或多或少都会受到影响，毕竟在判决结果出来之前，未来的道路并不明朗。因此在这期间，《EZ2DJ》的制作人 Ponglow 便带着大部分开发组的成员自立门户，于 2004 年时成立了 Pentavision，由 Forte Escape 担任社长，Croove 担任音乐总监（这两位音乐



▲自立门户创建了Pentavision的Ponglow

制作人相信熟悉“《DJMAX》系列”的玩家都不会陌生，Forte Escape早期的代表作为《Ask to wind（风にお願い）》、《End of the Moonlight》等，Croove的代表作为《Enemy Storm》、《Out Law》等）。而《DJMAX》正是Pentavision成立后推出的第一款作品，或许是为了规避法律风险以及运营成本的考量，又或许是意识到互联网的逐步兴起，这款全新的作品放弃了街机平台，转战PC，最终呈现在玩家面前的便是一款网络游戏——《DJMAX Online》。



▲Forte Escape，他的《Ask to wind》绝对是难忘的回忆。


▲《DJMAX2 携带版》开发时期的Croove

一脉相承的灵魂

所谓“轨道下落式音乐游戏”，简单点说就是代表“音符”的方块在若干条垂直的轨道中，根据设定好的“谱面”按顺序落下，而玩家则需要抓准时机按下与轨道一一对应的按键完成判定。单就表现形式而言其实称不上有趣，无非就是考验玩家的反应力，不过一旦配合曲目的旋律、节奏或是节拍，便能带来强烈的演奏感。而随着难度的不断提高，挑战性、技巧性和观赏性也更加突出，玩家水平的高低差距一目了然，尤其是在街机厅这种公众场合，无疑是高手们展现自我的最佳舞台。

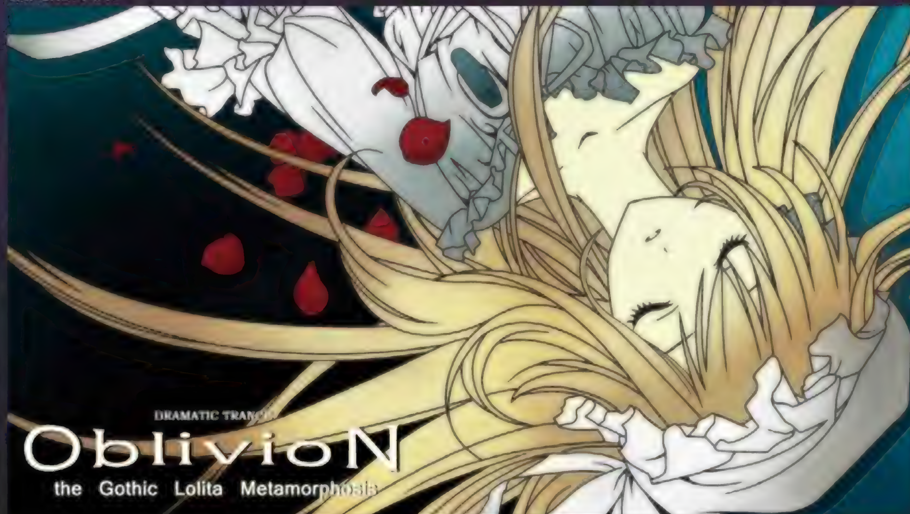
不过受限于本身的表现形式，因此即便是不同的系列，基本玩法上其实大同小异。那么脱胎于《EZ2DJ》的“《DJMAX》系列”，又如何能够摆脱“模仿者”的标签，最终成长为一个成功的音游品牌呢？我想最重要的一点，便是一脉相承的灵魂。

首先是游戏的曲目，虽然由于版权方面的原因，“《DJMAX》系列”并不能使用《EZ2DJ》的歌曲，也就意味着最重要的音乐部分必须重新积累。这对于Pentavision来说倒不是太大的问题，毕竟在《EZ2DJ》时期就已经诞生了许多优秀的曲作者，其中很多人也继续为《DJMAX》供曲，Forte Escape和Croove自不必说，像是Andy Lee（《DJMAX》中署名为NDLee）、M2U等元老级的人物想必大家也不会陌生。众多出色的音乐作品为《DJMAX》奠定了坚实的基础，整体水准丝毫不逊于《EZ2DJ》。当然也有越来越多新面孔加入其中，比如NieN、ESTi等，同样贡献了大量的经典曲目，比较具备代表性的有ESTi《Oblivion》，很多就算不玩《DJMAX》的玩家，也都给出了极高的评价。



其次是BGA，也就是背景动画(Background Animation)。从《EZ2DJ》时代开始，每首曲目都会有单独的背景动画，并且绝大部分是有角色演出或是实际内容的，虽然只是由比较简单的静帧动画所组成，却依然能够很好地通过视觉表现力，向玩家传达歌曲所蕴含的主题、思想以及故事背景，在与旋律本身相结合后，也大大增强了带入感。比起《beatmania》那种看着炫酷但没有什么实际意义的“Windows Media Player式”效果动画，显然更有乐趣一些。这一特色在《DJMAX》中得到了延续，并且随着系列的发展，BGA的精细度、流畅度和表现力也不断强化，甚至有完全真人演出的动画。时至今日，放眼整个业界，能够为每首曲目都精心设计和创作背景动画的音乐游戏依然屈指可数，因此这也成为了“《DJMAX》系列”最重要的特色之一，可以说没有BGA的《DJMAX》都是不完整的。


▲《DJMAX 致敬》的BGA依然诚意十足



▲公认的经典神曲之一——《Oblivion》

也正是由于有了背景动画，留在玩家记忆中不仅仅是旋律，还有了众多熟悉的角色，比如《Ladymade Star》中的双胞胎，《Oblivion》的萝莉塔少女、《Syriana》中的持刀少女等等。而源自《EZ2DJ》中《Envy Mask》这首曲目，专注"消灭"情侣的假面战队 NB Rangers，甚至在《DJMAX》中逐步衍生出围绕这一主题的系列歌曲，还包括了女子版战队以及真人版。搞笑逗趣且魔性十足的动画风格尤为令人印象深刻，这样的设定形成了一种延续性，让玩家即便在面对新曲时，也能有熟悉的亲切感。


▲战队成员们头上破碎的心，很好的说明了一切

除了高水准的曲目以及 BGA 之外《EZ2DJ》出色的"Key 音"调校在《DJMAX》中也得到了延续。所谓"Key 音"就是在演奏的不同阶段，按键所发出的声音是根据旋律本身实时变化的。Key 音的存在，要求玩家对歌曲的节奏和旋律都要非常熟悉，想要浑水摸鱼，那么体验就会降低一个档次，因为如果判定的时机不够准确，那么节奏就会产生偏差，而如果按错键，则会使旋律产生明显的违和感。或许有些人并不喜欢这种设定，有无 Key 音也并不能作为判定一款音乐游戏优秀与否的标准，但不可否认的是，Key 音会让带入感更加强烈，更趋向于模拟真实的演奏，并且也需要开发商本身具备足够的实力与经验，才能做到完美呈现。而所有的这些特色，"《DJMAX》系列"都一直坚持至今（仅有少数几款移动端作品有所妥协），几乎无人能出其右。

布局掌机的一招妙棋

2006 年，Pentavision 做出了一个非常重要的决定——将《DJMAX》移植到索尼的掌机平台 PSP 上，开创了一个至关重要的全新分支——《DJMAX 携带版》。当然，那个时候估计他们并没有料到之后能形成一个系列，毕竟这是韩国首款掌机平台的音乐游戏，试水意味浓厚。



《DJMAX 携带版》刚推出时只有韩版，最终创下了 7 万份的不俗成绩，成为当时韩国销量最高的 PSP 游戏。而由于之前《Online》的关系，《DJMAX》这块招牌已经在亚洲地区，尤其是日本和中国有着一定的知名度，因此在九个月后，又以《DJMAX 携带版 国际版》的名义发行了日文版。由于 PSP 在中国市场有着相当高的装机量，很多国内玩家也正是以此为契机，开始接触并最终沉迷于这个系列。



Pentavision 成功抓住了掌机平台上音乐游戏这块空白市场，并率先进行布局。那个时候优秀的音乐游戏依然是以街机为主，业界大佬 Konami 虽然也移植了几个招牌系列，不过大多还是以家用机为主。想要随时随地享受高水准的下落式音游？除了《DJMAX》外，实在很难有更好的选择。《流行音乐 携带版》的推出已经是 4 年以后的事了。

新秀"嫁入豪门"

《DJMAX Online》推出后，当时韩国的四大游戏门户之一 Netmarble，一口气与 Pentavision 签订了《DJMAX Online》在韩国和日本地区长达 5 年的运营合约，显然非常看好作品本身的品质以及音乐类游戏在网络平台上的前景。但可惜的是，虽然有着良好的开局，但 Netmarble 却并非是 Pentavision "嫁入"的那个豪门，虽然其在《DJMAX Online》上抢得了先机，但眼光却不够长远，双方的初次合作，很快就因为 Neowiz 这个"第三者"的介入而产生了嫌隙。



Neowiz 是韩国著名的游戏公司，也是 Netmarble 最大的竞争对手之一。旗下的"Pmang"是当时韩国排名首位的游戏门户，提供棋牌、休闲、网游等丰富的游戏类型，并拥有庞大的用户基数，在 2005 年时，Neowiz 的 CEO 将"强化游戏事业"定为公司目标，借由与业界顶级的开发公司深入合作，增强作品的"攻击性"。同年 6 月，Neowiz 与 Pentavision 签订了战略性合作协议，获得了后续 3 部新作在全世界范围内的发行权。然而时隔不到一年，在 2006 年的 4 月 3 日，Neowiz 宣布直接收购 Pentavision 的股份，希望能够在全球化战略的布局中，提升竞争力。至此，Pentavision 正式成为了 NEOWIZ 旗下的子公司，并搬到了 Neowiz 大楼内。



在短短的时间内从合作直接变成收购，除了 Pentavision 确实具备强大的研发实力外，《DJMAX》在 PSP 平台上的强势表现相信也是诱因之一，这让 Neowiz 能够在此前未曾涉及的掌机，甚至家用机平台上，也占有一席之地。

这里要再说回 Netmarble，《DJMAX Online》的合约是五年，可第二年时 Pentavision 却转投竞争对手的怀抱，这让 Netmarble 两年来在韩国和日本市场上的耕耘几乎是在为他人做嫁衣，已经拥有曲目版权的 Neowiz 也时常耍些小手段，企图逼迫 Netmarble 放弃运营权，以达到在本土内独占"音乐游戏"这块大蛋糕的目的。而 Netmarble 也不甘示弱，在 Pentavision "变心"后，就以停止《DJMAX Online》的后续更新作为反击，双方在长时间内就以这样的状态僵持不下。这对于作品本身而言当然不是件好事，不过作为缔造者的 Pentavision，还是基于自身未来的发展，忍痛做出暂时放手《DJMAX Online》的决定。



▲Pentavision最终选择了"牵手"Neowiz

"地铁"驶向何方

2008年，是"《DJMAX》系列"又一次重要的分水岭。

3月时《DJMAX Online》停止运营，而PSP平台的两部《携带版》作品，虽然有着不错的销量，初代曲目大多数直接移植自《Online》，而二代虽然加入了不少新曲，但两部作品在玩法上其实缺乏创新，这也造成了游戏整体难度偏高，不易上手，对新玩家的吸引力比较有限。固然他们已经笼络了一大票忠实的拥簇，但想要扩大品牌认知并取得更好的成绩，仅仅只有这些显然是不够的。如何吸纳新的用户群，系列今后的的战略布局，对于Pentavision而言，是摆在眼前最大的难题。



▲"DJMAX 地铁计划"的官网预告页

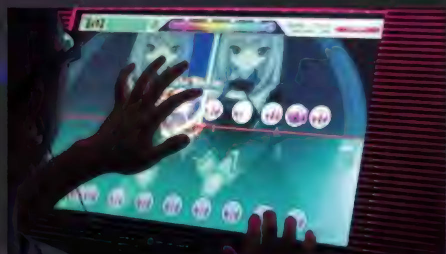
因此在《DJMAX 携带版2》发售后，Pentavision开始酝酿着一个大动作。2008年8月，他们正式对外公布名为"DJMAX Metro Project（DJMAX 地铁计划）"的重生计划，包含《DJMAX 携带版 酷懒之味》（PSP）、《DJMAX 携带版 黑色广场》（PSP）、《DJMAX Technika》（街机）、《DJMAX Trilogy》（PC）等横跨三个平台的多款作品。创始人Ponglow表示："地铁计划"将会是一个非常庞大的项目，除了已经公布的作品外，在今后还将给大家持续不断地带来惊喜。



▲《DJMAX 携带版 酷懒之味》的目标就是吸引新的玩家群

如今很多厂商开个庞大的战略发表会，可能90%都是在画饼。但当时雄心勃勃的Pentavision开的可不是空头支票，而是已经埋头做足了准备。因为在计划公布的两个月后，《DJMAX 携带版 酷懒之味》便正式发售，而其余三部作品也统统在12月时推出，密集的"作品轰炸"，足以让喜欢这个系列的玩家幸福得晕头转向，如此盛况在游戏业实属少见，也令人不得不佩服Pentavision的勇气和决心。

"地铁计划"的最大意义不仅仅只是作品阵容的大幅增加，而是让Pentavision真正完成了"重生"，大到平台，小至玩法，进行了一次彻彻底底的革新。通过《DJMAX Technika》，他们终于重新回归街机领域，并且带来了崭新的音乐游戏理念。如果说下落式的《DJMAX》始终还是绕不开"借鉴"的阴影，那么采用全触屏扫线式玩法的"《Technika》系列"便足以为Pentavision研发音乐游戏的造诣正名，要知道那个时候"触屏"的概念远不像现在这么普及，将其运用到大型音乐游戏机台上，可谓是非常超前的设计。



▲《DJMAX Technika》的概念十分大胆，前所未见。

另外，Ponglow不再拘泥于过去的积累，更多的是把革新后的《DJMAX》视为一个全新的品牌。《酷懒之味》中尝试与高人气的流行音乐团合作，一举打破过于"硬核"的固有印象。而所有的作品都尽可能少的收录旧曲，甚至是人气极高曲目，转而着重吸纳更多的作曲者，针对不同作品的主题创作与之风格相符的原创新曲。或许一些老玩家会感到些许遗憾，但事实证明这种做法为系列注入了更多的活力与新鲜感，并创造了《Heart of Witch》、《Son of Sun》、《Proposed, Flower, Wolf》、《I want You》等一大批新的经典。

冤家宜解不宜结

"地铁计划"的大动作，让"《DJMAX》系列"不仅没有受到《Online》停止运营的影响，反而再度刮起了一股音乐游戏的热潮，而这似乎再次挑动了Konami的敏感神经。

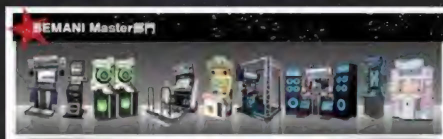


2018年12月23日，就在《DJMAX Technika》、《酷懒之味》、《黑色广场》等"地铁计划"中的作品相继推出后，韩国Konami再次挥起"专利大棒"，以侵害自己在2001年时获得的关于"音乐演奏游戏机及游戏操作系统"的294603号专利为由，将Pentavision告上了法庭，要求其终止"《DJMAX》系列"相关游戏的开发与贩售。虽然义正言辞地摆出"尊重及保护知识产权"的老一套，但大多数玩家心里都明白Konami打的什么样的小算盘，当年《VJ》和《EZ2DJ》确实都难逃"山寨"之嫌，诉诸法律也算师出有名，而如今的《DJMAX》除了依然是下落式以外，无论是系统特色还是对应平台，实在很难让人与Konami旗下的音乐游戏产生联系，尤其难以理解的是《DJMAX Technika》这种高度原创性的作品，也被Konami划归侵权之列。因此维护专利权益只是幌子，阻止潜在对手的崛起才是真实目的，毕竟随着多款作品的推出以及全球化战略，



《DJMAX》在亚洲及美国市场都拥有不错的品牌知名度，灵活的平台策略也有效吸纳了更多的玩家群体，而以“音游鼻祖”自居的 Konami 感受到了威胁，自然不会坐视不理。

虽然 Konami 的专利诉讼有成功先例，但《DJMAX》毕竟不是《EZ2DJ》，Pentavision 也不再是当年的 AmuseWorld。正如在前文中所提到的，如今 Pentavision 背后的靠山是家大业大的 Neowiz，因此在这场诉讼战中并未处于下风，官司最终以和解告终，双方达成合作协议——Konami 取得了《DJMAX Technika》在日本市场的代理权。不过从今天看来，Konami 谈下《DJMAX Technika》只是为了更好地贯彻本地市场的排他政策，不仅铺货速度缓慢、范围小，运营也并不上心。即便 Pentavision 特意为日本市场加入了不少本地化元素，比如收录更多日本音乐人的作品、一些曲目更换为日文版本等，但毕竟强龙不压地头蛇，Konami 偏心的态度和各种小动作，使得整个“《Technika》系列”在日本的影响力非常有限。


▲Konami在日本的音乐游戏市场占据着庞大的份额

人走茶凉，余韵不绕梁

根据历史经验，越是才华横溢的游戏工作室，与其母公司之间往往都不会迎来美好的结局，毕竟很多时候双方的着眼点不尽相同，从而导致在游戏理念上产生分歧。



▲《Tap Sonic》是Neowiz真正意义上在移动平台上的首次试水。

随着高性能智能手机在世界范围内迎来爆发性的增长，移动端游戏对传统的掌机 / 家用机，甚至是 PC 平台都形成了极大的冲击，因此 Neowiz 自然将发展重心转移到了手机游戏市场，为了更好地统合内部资源，Pentavision 被并入了 Neowiz Mobile。2011 年时 Neowiz 自行试水推出《Tap Sonic》，之后 Pentavision 亲自操刀，于 2012 和 2013 年在智能手机平台上先后推出了《DJMAX Ray》和《DJMAX Technika Q》。虽然游戏本身的品质不俗，但或许是由于内部资源的支持度不足，两款新作几乎没有太多的创新，曲目上也仅仅是在大量“冷饭”的基础上象征性地给点“新料”，用户粘性不足。并且即便是在智能手机这么灵活的平台上，全球化的脚步也显得异常笨拙，往往都是在韩国区运营一段时间后，海外版才姗姗来迟，而且资料数据相互独立无法共通。加上游戏的运营思路仍然停留在单纯“付费买歌”的传统理念层面，对于系列玩家来说未必是坏事，但比起其他手机游戏，营收成绩显然就不会非常好看了。



▲《DJMAX Ray》做到了百分比判定与Key音。


▲《DJMAX Technika Q》终于加入了BGA。

另一方面，《DJMAX 携带版 3》特立独行的风格没能得到玩家的认可，或许也让 Neowiz 对于继续在掌机平台上推出下落式玩法的作品持谨慎态度，于是从 2011 年到《DJMAX 致敬》推出前，再无一款传统下落式的《DJMAX》问世，而掌机平台上也仅有一款触屏玩法的《DJMAX Technika Q》，老实说把《Technika》的体验搬到 PSV 这么小的屏幕上，即便经过改良与调整，实在也不是什么高明的策略。


▲Planetboom

2014 年，在开发完《DJMAX Technika Q》后，作为制作人，同时也是系列谱面 / 乐曲作者之一的 Planetboom 请辞，一些骨干成员也跟随他一起离开了 Pentavision。很快他们成立了新的工作制——Nurijoy，继续投入音乐游戏的制作，先是基于《Technika》的机台进行改造后，制作了一款新的触屏音乐街机《BEATCRAFT CYCLON》。之后则在索尼的帮助下，为 PSV 和 PS4 平台打造了一款原创音乐游戏《SuperBeat XONiC》，目前很快也会登陆 NS，不过这都是后话了。而这个事件，正如同是过去 Pentavision 成立时的翻版，大量核心人员的流失，也成为了最终 Pentavision 解散的原因之一。







▲《SuperBeat XONiC》本质上还是下落式

如果说 2011~2013 年间《DJMAX》只是在啃老本、炒冷饭，无甚亮眼表现，但起码还是有作品推出的。然而从 2013 年 10 月至今，长达近 4 年的时间内，完完全全就是一片空白，很多人都已经不再抱有任何的希望，默默地接受了“《DJMAX》已死”的的现实。

一线之隔，终点还是起点？

2016 年，系列玩家早已平静的心再泛涟漪。在 6 月 10 日由 SIEK（索尼互动娱乐韩国）举办的“2016 PlayStation 韩国开发者大会”上，Neowiz 正式对外公布了已经处于开发阶段的系列新作——《DJMAX 致敬》，并且由 PS4 平台独占，将会在 2017 年 1 月时推出。这一消息传达出了太多的讯息：

1、虽然 Pentavision 解散了，但《DJMAX》还活着。

2、时隔 7 年，《DJMAX》终于回归传统的下落式玩法。

3、这是系列首次主流的家用机平台，了却了多年的遗憾。

欣喜、兴奋之余，玩家们依然有所疑惑。毕竟游戏的标题是 Respect（致敬），从公布的情报来看，更像是把系列过去作品的所有曲目打个包，怎么看都是个超大份的冷饭。若只是如此，那么就真的意味着 Neowiz 打算靠“情怀”捞一笔，然后带着小姨子跑路，系列也真的将走向终点。更何况 Pentavision 解散后，由谁来操刀新作的开发，品质能否保证，都是未知数。

本作 DJMAX 副标题 Respect 是致敬之意，为何不叫重生或重启这样透露出王者归来一般名字？



▲身为元老之一的Bexter担起了系列未来发展的重担

我思考到，这与传统下落式音游的没落有分不开的关系。从最后游戏成品来看，本作是有诚意且集大成之作，官方也承诺会将全部系列的歌曲作为 DLC 推出，不过制作人在采访时说到：如果之后有新作品将会采用全新的游戏方式。

揣测一下不难看出，能顺利推出一款 old school 向 DJMAX 的机会来之不易，制作组大概也是想借着此次 Respect 之名为传统下落式的 DJMAX 画上一个完美的句号。同时经历过下落式 DJMAX 年代的玩家们也步入了而立之年，这可能是我们这一代玩家最后一次为 DJMAX 疯狂了。



「说服几个离职的友人回来做 DJMAX」、「会努力和玩家期望的作曲家联络」，如今从新曲宣传片看来的确能感觉到诚意，乐曲的专属背景动画也是毫不马虎。

《DJMAX RESPECT》由 NEOWIZ 旗下 Rocky Studio 工作室負責開發，開發室長是曾給系列作供曲過的 Bexter。Rocky Studio 目前約 25 人，在這當中也有從《DJMAX Portable：Clazziquai Edition》時就參與過開發的人員存在。在《DJMAX》系列邁向下一個變化之前，抱持對過去《DJMAX》作品以及對支持者們的敬意，先開發回到原點的一作，這就是《DJMAX RESPECT》誕生的原因。

開發室長 Bexter 談起本作開發過程表示並不輕鬆。最初預定於 1 月發售，但為了減少 BUG 提高遊戲品質，加上 online 模式中途有所變更因此延期了半年。

。另外要把百餘首舊曲的背景動畫全數 remastered 過也是一大工程，

Bexter 表示，這一次的作品 DLC 是很重要的部分，「RESPECT」有著把至今為止 DJMAX 集大成於 PS4 的意義，等到一切都完成之後，才會投入次代 DJMAX 的開發。DLC 將會以合理的價格販售。

系列主要作品回顾

REVIEW

DJMAX Online

平台：PC（Windows）

2004年6月~2008年3月



2004 年的时候本系列的第一作 DJMAX Online 发布了。事实上这好像也是第一个网游化的音乐游戏（O2Jam 是在一年以后才上线的）。虽然其的确是 ez2dj 的制作者操刀的，但估计是因为版权各方面的原因 ez2dj 里面的歌没有一首带到了本做中。不过其他很多方面可以看到 ez2dj 的影子，比如熟悉的作曲家名字（Forte Escape，CROOVE，M2U 等等）。华丽的背景动画也没有丢掉。

比起街机上的 ez2dj，DJMAX Online 里在核心上有了些改变。为了对应键盘的操作特点，按键模式变为了 5Key 和 7Key 两个可以自由选择的模式。有些玩家习惯称 DJMAX 的 7Key 模式为 "5.2Key" 模式，意思就是在谱面编排上 DJMAX 仍然会把最左和最右的两个 Key 作为特效 Key，比较倾向于把原来转盘和踏板对应的音符配到这两个键上。另外本作按键时机的判定又进一步的得到了细化，ez2dj 里面只有 MISS/POOR/GOOD/KOOL 四个标准对应时机的从坏到好，而 DJMAX 中除了 MISS 以外从 10 到 100 十个等级对应按键的时机的好坏，100 为最好。这样到歌曲结束的时候会根据这个来算一个百分比的分数，表示完成率。



为了对应网游的特性，本作中引入了HP、经验值，等级和装备的概念HP槽减到0的话就会让游戏结束。成功结束一首歌曲的话可以获得对应经验值的EXP和对应货币的MAX值，前者累计起来可以提升等级随即提升HP量，后者可以用来购买头像，面板样式和音符样式这些装备。这些除了看起来不一样还有提升/减少HP值，提升/减少EXP和MAX获得率的属性。这样就让一个单纯的音乐游戏有了些变化。这里很多东西都延续到了DJMAX后面所有的作品中。

而联机部分则对应的是街机的双人对战模式，这里扩展到了网络多人对战。你可以实时看到别人的分数和Combo情况，到最后结算的时候根据规则来判断胜负。这一作中除了最单纯的算最高分，还有混乱的道具对战，比如你可以发动道具让别人那里落下的音符成为炸弹，对手要是不小心按下就会扣生命槽。

DJMAX Online在国内又盛大代理过一小段时间，还为国内单独更新过不少歌曲。这也为系列在国内积累了不少人气。

DJMAX Mobile (2005)

平台：WIPI

发售日：2005年6月15日

“《DJMAX》系列”的首款移动端游戏是2005年时推出的《DJMAX Mobile》，由Freezm开发、CJ Internet发行。游戏包含单人模式与无尽模式，玩家们可以将自己的分数上传到排行榜中进行比较。那个时候智能手机还未大规模兴起，《DJMAX Mobile》仅对应韩国本土的移动平台“WIPI”，而如今也早已经停止服务，因此其他国家的玩家几乎是没法体验到这款作品的。

DJMAX 携带版

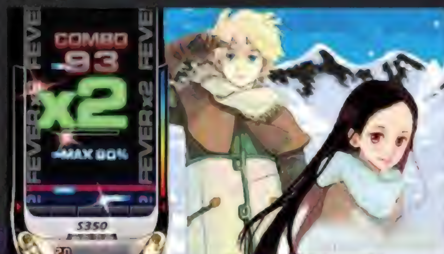
平台：PSP

发售日：2006年1月14日



《DJMAX Online》运营期间，正值索尼推出了性能及画面表现力出众的便携游戏主机PSP，这可是一片完全空白的市场，于是Pentavision做了一个大胆的决定 以《DJMAX Online》为基础开发了系列的首款掌机游戏——《DJMAX 携带版》，游戏的主题曲是由Forte Escape重新混音的《Ask to Wind (Live Mix)》。本作仅在韩国就创下了7万份销量，这对于一款全新的音乐游戏而言已经是非常好的成绩，掌机市场所蕴含的潜力，也让Pentavision确定了系列未来发展的主轴。

本作分为4B、6B、8B三种按键模式，每种模式下则分别有EZ与HD两种难度，并且6B模式下还有独有MX难度，仅对应六首曲目。虽说BGA、Key音等特色元素悉数移植，但作为试水意味浓厚的一款作品，《DJMAX 携带版》还是存在着明显的不足，并没有在操作上针对掌机的特点做细致的调整，只是做了些小改动，规避了冲突键位。而收录的55首曲目中，仅8首为全新原创，其余47首均移植自《DJMAX Online》。



DJMAX 携带版2

平台：PSP

发售日：2007年3月30日



《DJMAX 携带版》发售一年后，系列正统续作《DJMAX 携带版2》推出，各方面都得到了大幅强化。61首曲目中有36首为原创新曲，而且将前作中的8首原创曲也一并收录，一代经典《Nightmare》便是出自本作。除了界面菜单、特效等视觉表现变得更为华丽之外，游戏还引入了众多原创的特色系统，为后续发展奠定了基础，并被一直沿用至今：



Fever的概念在本作中首次被提出，鼓励玩家刷分刷Combo，并且当达到Feverx3的状态时，音符下落速度会变快，进一步提升了演奏的爽快感，虽然风险变高，但回报也相应变高。

其次是对长押音符的改动，过去只算按下与离开两个Combo，而本作中则会持续增长，并且在自由模式中，只要没有Break，那么Combo数则会跨曲目持续累积。这些改变配合Fever系统后，便可以将Combo数推上一个新的高度，而这也正是Pentavision此次主打的理念，游戏中一些隐藏要素需要玩家达成9999Combo后才能解锁。

曲目和系统玩法堪称是诚意满满，而官方也认识到了前作中谱面所存在的不足，因此在本作中进行了非常细致的调整，在维持难度的前提下，让操作变得更合理，同时还引入了PSP的滑杆操作，这些都让人切实感受到，《DJMAX 携带版2》不再只是一款“移植”游戏，而是真真正正为掌机而生的音乐游戏。相信至今仍有很多玩家会坚定地将本作奉为系列中最为经典的一代作品。

值得一提的是 本作新增了5键模式，而8键则变为隐藏模式，想要最快解锁就必须打HD难度式，只玩EZ难度的玩家，是永远都无缘得见了。

DJMAX 携带版 酷懒之味

平台：PSP

发售日：2008年10月16日

“地铁计划”公布后上市的第一款作品，也是系列首次与流行乐团进行深度合作，并把乐团的名字作为游戏的副标题。这一全新的形式，无疑是为了吸引非游戏玩家群体的关注，而《酷懒之味》确实也肩负着拓宽游戏受众的重任。

本作在街机模式中首次引入了“2键模式”，仅需两个按键即可演奏。另外



Fever 上限由 5x 提高到了 7x，还加入了只要判定时机正确即便按错键也不算 Miss 的设计，这些改变对于新手玩家而言大大降低了入门门槛，不需要太多技巧便能沉浸到演奏的乐趣之中。



本作依然保留了 4 键 /5 键 /6 键三种经典模式，不过去掉了 8 键，取而代之的是全新的 4 键 FX，在原有的 4 键模式的基础上增加 L/R 键的操作，虽然从数量上来看也是六键，但比传统的 6 键模式更简单一些，专门设计的界面风格多彩且具有潮流感，令人眼前一亮。



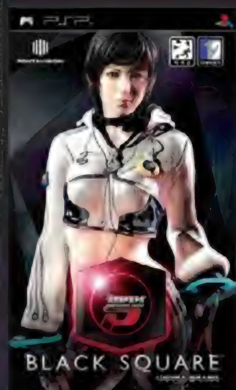
另一个重要的变化，是俱乐部（Club）取代街机（Arcade）成为主打模式，甚至连经验值和等级这种传统要素都不复存在，玩家们通过挑战不同难度、模式、流派的俱乐部，取得对应的徽章并继续推进。各种精心设计的任务组合，极大增强了线性的乐趣，让演奏不再仅仅只有“取得高分”这一目的。

而作为“地铁计划”的作品之一，核心理念自然是不拘泥于过去的大胆革新，这在曲目阵容上就有非常明显的展现，原创新曲达到 37 首，《First Kiss》、《Fate》、《I want You》等新一批的经典均出自本作。

DJMAX 携带版 黑色广场

平台：PSP

发售日：2008年12月24日



《DJMAX 黑色广场》的发售时间只比《酷懒之味》晚了大概两个月的时间，实际上同属于“地铁计划”的两者也并非是前作与续作的关系，而是同一时期作品的两个不同分支，一白一黑两种主题对比鲜明，一边是抽象而清新，一边则是黑暗的华丽。如果说《酷懒之味》是 Pentavision 希望俘获轻度玩家芳心的甜点，那么《黑色广场》显然就是专为核心玩家打造的正餐。

既然走的是“专业向”，那么自然就去掉了娱乐化的 2 键模式，4 键 FX 则得到了保留，并新增了 6 键 FX，不过事实上就是把以前的 8 键给改了个名。此外游戏中还引入了一种特殊的绿色音符，错过普通音符的话顶多是没有当前按键的 Key 音，而如果错过绿色音符则所有背景乐会“整段跨掉”，直到玩家击中下一个绿色音符才会恢复正常。





曲目方面。《黑色广场》有 27 首原创新曲，并从《酷懒之味》中搬了 10 首过来，新曲中的代表作有《Heart of Witch》和《Son of Sun》的。另外，《黑色广场》还能与《酷懒之味》进行联动，购入两款游戏的玩家，可以通过 UMD 之间获取新数据后，用《黑色广场》的系统演奏《酷懒之味》中的歌曲。

DJMAX Trilogy

平台：PC

发售日：2008年12月25日



在 Technika 推出的同一年，对应 PC 平台的 DJMAX Trilogy 很出乎意料的发布了。这里 Trilogy 的意思大概是指的把 DJMAX Online 和 DJMAX Portable 1/2 三作和在一起做一个总结性的作品，因为所有人都知道 DJMAX 是不太可能再在 PC 平台上出新作了，这个就有点像是系列在 PC 平台上的告别作。游戏可以说是诚意十足，收录了将近 130 首歌曲，也有简单的网络对战模式。这一作只有盒装版并附有 USB 加密狗，保持了几年都没有破解的情况。



本作的系统上跟 DJMAX Portable Black Square 几乎一模一样。这次仍然添加了一个新的小功能叫做 "Live Mode"。这个大概的意思就是会根据你的表现在高 Combo 高 FEVER 的情况下加入对应的音效，比如开启 FEVER 的时候会有人群喝彩的声音，在保持高 Combo 的情况下会有人群拍手打拍子的效果。就我自己玩起来的感觉这个还真的让人挺有感觉的，游戏总的来说就是要让人开心的，这个新系统在这方面来讲效果很棒。

DJMAX TECHNIKA/2/3

平台：街机

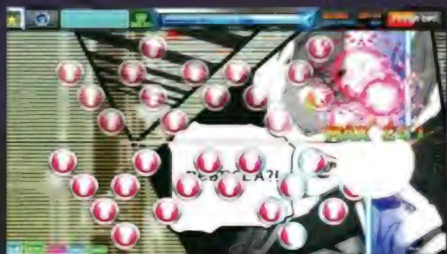
正式运营：2008年12月31日
2010年6月16日
2011年10月27日



其实在 Technika 诞生前就有很多基于触屏的音乐游戏尝试，其中比较出名的就是应援团系列以及后来的 OSU。DJMAX Technika 在拥抱触屏的时候保留了很多下落式音游的特性。

Technika 游戏界面中把操作区域分为了上下两部分，这两个区域里的操作方式是完全一样的。比起下落式的游戏方式，这里音符的位置是固定的，移动的部分变成了判定线。判定线会横向移动，当判定线经过音符正中央的时候你需要再这个时机点击音符。

我觉得比起其他的一些触屏上的音游，Technika 的这个做法保留了"谱面"的这个概念，玩家总是可以看到之后一段时间的音符模式，特别是如果你在操作上半屏幕的时候下半屏幕会提早显示出来。玩家没有时间去提前看清楚，但可以根据大概的情况有个心理准备，这些提前量在高难度的歌曲下就很重要。游戏可以把音符的频率和样式的难度放肆的提高。高难度的歌曲八拍子这几秒内玩家需要按过 20 多个音符，基本追上了下落式音游的操作频率。



Technika 2 重新引入了 FEVER 系统，但在效果上有了些变化。现在当你开启了 FEVER 模式的话只要你勉强按到音符它就会算是 100% 判定，这个设定使得 FEVER 可以用来帮助你在高难度的地方保持高判定，从而提升总分。

DJMAX Technika 的机台在国内铺的很开，世宇宣布要代梨 DMT 的街机，到现在很多街机厅里也可以看到。从 Technika 1 代出来后接下来两年连续推出了 2 和 3，系统上也是后来引入了 FEVER，其他方面变化不是太大。值得一提的是 Technika 有相当多对应网络的功能，玩家可以使用有专用的卡可以记录用户的分数等级和解锁情况，你甚至可以通过对应的网站查看自己的相关信息。分数信息也会通过机台上传到网站，一段时间也会有不同的组曲和谱面通过更新。可惜的是随着 Pentavision 解体这一系列服务都直接停掉了。

DJMAX Mobile (2009)

平台：WIPI

发售日：2009年12月24日



2009 年时移动平台的第二款《DJMAX》问世，虽然标题与前作相同，不过是由 Ntreev 开发，Gametree 发行。本作对应的平台依然是韩国独有的"WIPI"，并且采用了中间件平台进行开发，因此能够对应更多的设备。

游戏从《携带版 1/2》、《酷懒之味》、《黑色广场》和《Technika》等多部作品中挑选出 68 首曲目，从数量上来看还是颇有诚意的。按键模式与传统作品稍有不同，分为 3B、6B 和 9B 三个大类，而 2009 版《DJMAX Mobile》最为特别之处在于，随着触屏手机开始流行，游戏不仅支持触摸操作，而且还会变成《DJMAX Technika》的谱面形式，玩家需要将手机屏幕打横进行操作。当然那个时候多为电阻式触摸屏，而且尺寸偏小，不可能直接用手指操作，需要使用触控笔进行点击。因此实际上相比街机，《DJMAX Mobile》中"Technika 模式"的谱面极度简化，不仅只有双轨，而且去除了同时押的操作。当然，即便距离前作已经过去四年，当时移动设备的整体性能对于这么一款音乐来说依然是捉襟见肘，另外也受限于手机按键在操作上的不便，想要同时兼顾流畅性与复杂的谱面几乎是不可能的，因此相比 PSP 平台上的作品，本作的难度整体偏低。

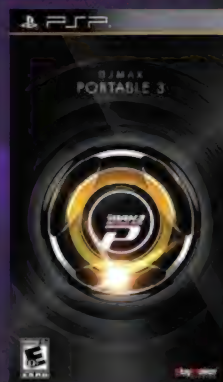


游戏模式方面，2009 版《DJMAX Mobile》比 2005 版更丰富，包含了"任务模式"、"生存模式"和"自由模式"。不过在玩家中引起争议的一点是，游戏中所有歌曲都是以 MIDI 格式进行储存，因此对于乐曲本身的音色还原不够自然，当然我相信这也是开发商考虑到机器性能与储存容量等多个方面后，所做出的妥协，至于 BGA（背景动画）也是直接以一张静态图片作为展现。本作大概只运营了一年的时间，在 2010 年时便正式停止服务。

DJMAX 携带版3

平台：PSP

发售日：2010年10月14日



《DJMAX 携带版 3》隔了两年之后才推出，之所以放缓了步调。或许和其系统上大胆且激进的变化有关，而这也成为了本作不被很多玩家所认可的"原罪"。

简单来说，《DJMAX 携带版 3》将"模拟 DJ"的体验带到了一个全新的高度，在 Workstation Set、Turntable Set、Sampler Set 等新模式中，传统的轨道被称为"Classic Zone"，而左右两侧则各多出了一条三键轨道"Remix Zone"，大部分情况下玩家还是和过去一样主要使用中间的轨道，不过当 Remix Zone 出现音符时，需要用左手将滑杆推至相应的的一侧，右手则负责打击 Remix Zone 上的音符。必须要承认的是，这个极具想象力的操作方式确实比过去单纯转摇杆，更能体现现实中 DJ 的临场感，哪怕到了今天，在所有下落式音乐游戏中也是独树一帜的。



不难看出，本作的制作人Croove有着自己独到的见解与坚持，不仅仅是系统上的创新，他几乎完全抛开了“地铁计划”之前的旧曲，哪怕人气再高也没收录，而“地铁计划”后的新曲采用的也不多。而是配合全新的系统，加入了更多电音风格的原创曲。这导致了游戏整体的选曲走向过于单一，一路走来的系列老玩家们自然有所不满，而复杂的正副轨道系统对于新人来说上手难度过高。最终落得两边都不讨好，评价自然不高。

随着PSP的生命周期迈向尽头，本作也成为了“携带版系列”的终点，遗憾的是这场落幕稍显暗淡，玩法上的创新也仅是昙花一现，不过我们尚且可以期待当《DJMAX致敬》推出《携带版3》的DLC时，也能让这一特色玩法再次回归。

Tap Sonic

原名：Tap Sonic
平台：iOS/Android
2011年7月1日



转眼到了2011年，此时大屏幕的智能手机已经在全球风行，颠覆想象的iPhone4已经推出一年，性能更加强劲的iPhone4S也发布在即，而Android阵营同样也不甘示弱，已经逐步走上正轨并与iPhone分庭抗争。

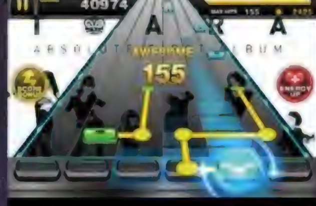
经过了几年的发展，电容触摸屏在操作便利上的优势逐步展现，不仅反应回馈灵敏，多点触摸等成熟且新奇的操作形式，为移动游戏带来了新的可能性。不过那个时候，移动平台的音乐游戏仍然少得可怜，更别说在各方面都能达到高水准的作品了。Pentavision的母公司，同时也是手握“《DJMAX》系列”版权的Neowiz Internet，敏锐的察觉到市场的空白，并推出了一款名为《Tap Sonic》的新作。

虽然游戏并未挂上“DJMAX”的名号，但熟悉“《DJMAX》系列”的老玩家一眼便能发现两者间千丝万缕的联系，事实上官方也认定本作是“《DJMAX》系列”的分支，《DJMAX致敬》限定版中所赠送的六枚游戏LOGO徽章中，便包含Tap Sonic。



由于没有实体按键，若还是沿用以往那种平面下落式的画面展现形式，无疑会造成判定区过小的问题。因此本作创造性地采用了倾斜角度的视觉展现，音符的轨道采用一定的水平方向透视的延伸，让音符由“里”至“外”，由“小”变“大”进行移动，既保证了操作区域的面积，也兼顾了读谱的便利性。并且玩家的手指是直接按到轨道上的，操作上更加直观，上手门槛变低。游戏模式分为四键、五键和六键模式，并且每个模式下所有的歌曲都有相应的三种难度。由于是触摸操作，本作还引入了横向滑动的操作，这在实体按键下是无法实现的。

《Tap Sonic》中的曲目大部分来自“《DJMAX》系列”，当然游戏针对的群体绝不仅仅只是系列粉丝，而是更多喜欢音乐的年轻人，因此除了有自家的原创曲目外，也非常积极地引入版权曲。本作先后在不同的国家地区推出独立的版本，包括韩版、日版、美版以及中国版。不同版本间的原创曲目基本一致，而最大的差异就在于版权曲方面，比如韩版中引入了大量SM娱乐公司、YG娱乐公司旗下的韩国流行乐。



DJMAX Technika Tune

平台：PSV
发售日：2012年9月20日



当系列老玩家在听到“《DJMAX》登陆PSV”、“不过是《Technika》系列”后的心情变化 是完全可以想象的。倒不是对《Technika》有偏见，而是实在难以想象如此小的屏幕上要如何撑起满屏音符时的操作。当然，从最终《Technika Tune》所呈现出的效果来看，我认为整体的设计是成功的，先是将音符缩减为3轨，适当降低谱面的负责程度；而与背面触摸的结合，则很好地解决了双键音符在小屏幕上操作困难的问题，便手势依然会有些别扭，但确实寻得了一个很好的操作平衡点，玩家也可以自由选择是否要启动背触功能。除此之外，本作的系统与《DJMAX Technika 2》相近，都加入了Fever系统，只不过PSV不够灵敏的触控屏，时长会出现“我明明点了Fever区域却啥事儿都没发生”的尴尬。

游戏中以Star Mixing、Pop Mixing和Club Mixing来区分不同程度的玩家，想要在5英寸的屏幕上挑战极限，那么游戏也是可以满足你的。不过作为系列在次时代掌机上的首次亮相的作品，仅有8首原创新曲，实在是游戏寒酸了。



DJMAX Ray

平台：iOS/Android
2012年9月28日

《Tap Sonic》在玩法上的创新和大胆尝试得到了玩家们的认可，不过虽然和《DJMAX》系出同门，但毕竟不是血统纯正的亲儿子。而有了《Tap Spnic》带来的经验，Pentavision亲自操刀，在一年多后带来了移动平台上第一款“根正苗红”的《DJMAX》——《DJMAX Ray》。

如果单就玩法和表现形式上而言 《DJMAX



Ray》和《Tap Sonic》确实非常相似，但它绝不是“换个名号和皮肤”那么简单。《Ray》有着更严格的音符判定，经典的百分比机制回归，此外也实现了 Key 音的效果，惟一令人遗憾的大概就是没能加入 BGA，而是以静态图片作为背景。

《Ray》采用曲包收费的形式，每个曲包有五首曲目，玩家必须完成前四首且符合一定的条件后才可以解锁最后一首曲目，融入了一定的“任务模式”的感觉，另外游戏中后期还追加了数个“经典曲包”，其中收录的均为经典的人气曲目，谱面则回归到单纯的下落式，不含横向滑动的音符。





DJMAX Technika Q

平台：iOS/Android
2013年10月13日



《DJMAX Technika Q》的推出可谓是姗姗来迟，随着众多知名作品的涌入，平板电脑已然成为了最适合音乐游戏的设备，更强的性能、更大的屏幕，自然就带来了更多的可能性。而“《DJMAX Technika》系列”原本就是针对触屏进行开发的，并且在 2012 年时就已经登陆过 PSV 平台，因此粉丝们也一直期盼着能够在移动平台上获得与街机类似的体验。

终于，《DJMAX Technika Q》于 2013 年 10 月率先在韩服上架，一段时间后推出了国际服。《Technika Q》并非是街机的移植版，而是针对移动平台进行了重新设计，分为双轨和三轨两种模式，每种模式下则各有三个难度。玩家们期盼已久的 BGA 也终于在本作中加入了。

《DJMAX Technika Q》至今仍在运营当中，并且在几个月前进行了一次大版本的更新，除了追加新乐曲外，图标、界面等也都焕然一新，并且统一为全球服，原本韩服的数据可以继承到国际服当中。看得出官方希望继续保持本作的生命力。目前游戏收录的总曲目已经超过上百首，其中 10 首为本作的原创新曲，官方表示未来也会加入到《DJMAX 致敬》中。

趣闻：3DS也有《DJMAX》？

ANECDOTES

2016 年 5 月，在英国举办的 MCM Comic Con 动漫展上，展出了一款名为《DJMAX 携带版 返场（DJMAX Portable Encroe）》的新作，而对应平台竟然是任天堂的 3DS。现场甚至还提供了实机试玩——游戏有 4 键、5 键和 6 件模式，上屏播放 BGA，下屏则是轨道与音符，整体风格像与《DJMAX 携带版 2》颇为相似。

对于这款不知道从哪儿冒出来的游戏，不仅玩家们搞不清楚是李逵还是李鬼，其实就连版权放 Neowiz 也摸不着头绪，尤其是他们马上就要公布《DJMAX 致敬》了，中途却杀出这么个不速之客。而真相则有些令人哭笑不得，原来负责开发这款作品的是 JC Amusement 公司，已经解散的 Pentavision 曾在 2008 年时与他们签订过授权协议，只是谁也没想到 JC Amusement 会在 8 年后上演这么一出戏码。最终的结果可想而知，《DJMAX Encore》的首次亮相几乎等同于是绝唱。不过无论如何，3DS 版的《DJMAX》曾经存在过，到确实是事实。

本作的系统相比以往的《携带版》系列，除了增加双摇杆操作外有所不同外，基本上行就没有任何新的系统了，甚至还做了一定程度的精简。虽然少了些新鲜感，但毕竟老玩家们能够上手即玩，连适应的过程都省了，而对于新玩家来说也足够友好。毕竟主打的是怀旧，那么就任性地Old School一回吧。

PS4		
DJMAX 致敬		Neowiz
DJMAX Respect	音乐	中文版
2017年7月28日	本地1~2人，在线2人	无对应周边
售价为398港币		

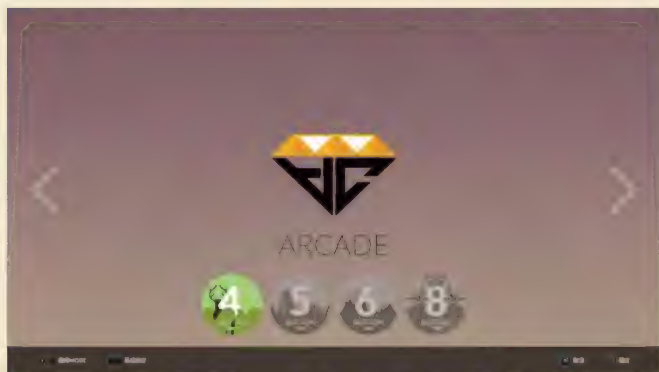
文 哪尼 美编 雷普利

基本系统

SERIES DEVELOPMENT

按键模式

本作分为4键、5键、6键和8键四种模式，其中8键与6键的基本键位分布相同，只是在原有6个按键的基础上增加了L1/R1键的大音符。



默认的基本键区为（方向键右、上、左）+（□、△、○），方向键下和×键默认为发动Fever，摇杆操作可以是持续旋转，或是长推一个方向。除摇杆外所有的键位都可以在设定中自由更改。

而在任务模式中，最后两个任务还会出现特别的10键模式，在8键的基础上又增加了L2/R2键的音符，不过10键模式不能在这两个任务以外的任何模式中游玩。

对于想要更快提高自己的新手玩家，如果你不是特别在意奖杯的话，建议跳过4键模式，直接以6键作为入门，毕竟最终的目标肯定是8键模式，更早习惯6键谱面能够帮助你顺利过渡到8键中。

音符判定

本作依然采用了百分比的音符判定形式，根据玩家按键时机的准确度给出1%~100%共11档的评价，错过按键时机则为Break，Combo中断。整体感觉来看，音符判定比以往的作品宽松不少，且无论什么难度下，判定的严格度都是一致的，不再有以往一些作品中"谱面越难判定越严"的设定。



需要特别注意的是长押的"面条"音符，在按住的过程中Combo数会持续增长，但得分只算1个音符，准确度判定以首次按下为准。根据玩家按键及抬手时机的不同，即便是同样长度的面条，Combo数也会有所差异。另外面条音符结束时会有离手判定，若一直按住不放，虽然不会断连，但准确度判定会强制变为1%，请务必要留意。

分数及评价

本作中，每首歌曲无论何种难度下，最高分都是 36000——其中 30000 是判定分，6000 是 Fever 的加成，全连不会有额外奖励。

也就是说，在不开 Fever 的情况下，全音符 100% 可取得 30000 分满分，而 6000 分部分则视玩家爆 Fever 的情况而定，理论上从歌曲开始到结束都保持 Fever X5 状态且全音符 100%，就可以全拿。

不同 Fever 下单个音符得分的额外加成如下：

Fever等级	加成百分比
x2	+5%
x3	+10%
x4	+15%
x5	+20%



而歌曲的评价等级是根据玩家整体的音符判定准确度而定，并不是得分。因此只要准确度够高，Fever 和 Combo 状况不会对评价等级产生直接影响。不过如果达成全连的话，会额外给予玩家“王冠”的标志。评价等级与音符整体准确度的关系如下：

评价等级	音符整体准确度
S	98%以上
A	95%以上
B	90%以上
C	85%以上

Fever

本作保留了经典的“爆气”，也就是 Fever 状态。若开启 Fever，则演奏时轨道中央会有 Fever 槽，只有准确度 100% 的音符才能进行累积，蓄满后即可按键（有音效提示，默认为 × 键）进入 Fever 状态，在状态冷却前再次蓄满后则提升一档，最高为五档。

提升 Fever 最大的收益除了有更高的分数加成外，还有 Combo 数的增长，处于几档的 Fever 状态，那么按下一个音符的所增加的 Combo 数就会变成相应的倍数。举例来说，当处于 Fever×5 的状态时，完成一次音符判定便增加 5 Combo。只要能维持高 Fever 状态，那么 Combo 数便会极速增长，在刷相应奖杯时能够事半功倍。

街机模式和自由模式中都提供了自动爆 Fever 的功能，省去了玩家额外操作的麻烦。和以前不同的是 本作中爆 Fever 后音符不会加速。

◆更改Fever效果

在选曲界面按△键打开设置菜单后可调整 Fever 效果。

Fever X5：需要手动按键进入 Fever 状态，最高可爆发等级为 5 级。虽然需要手动操作，但优势在于 Fever 持续时间长，可以更好地维持高 Fever 状态，以此来获得超高的 Combo 数。

Fever X5 AUTO：自动爆 Fever 模式，当 Fever 条蓄满后即可自动进入，优势在于全自动化，但缺点也很明显，持续时间只有手动模式的一般，一旦中途断连冷却速度极快，想要维持高 Fever 状态的容错率较低。

OFF：关闭 Fever 模式，一些特殊情况及奖杯需求时会用到。



效果调整

◆速度调节

本作中音符下落速度的调节细分到了以 0.25 倍速为单位，方便玩家微调至最舒服的状态。最低可至 0.25 倍速，最高可至 99 倍速。

提高下落速度并不意味着增加难度，合理的提速可以适当拉开音符之间的距离，让原本密集谱面更容易看清。建议一般玩家将速度调整至 2 倍速 ~3 倍速之间，根据不同的曲目、以及各自的习惯再单独做调整。

除了可以在演奏前按△键打开设置菜单进行调整外，演奏中也可以实时进行调节。

◆音符及轨道样式

选曲界面按△键打开设置菜单后，可调整轨道及音符相关的效果和样式。

TRANSPARENCY：调整轨道透明度，想避免背景动画干扰可调整为 0%。

POSITION：调整轨道位置，分为左、中、右三个位置

GEAR：调整轨道皮肤，不同皮肤的解锁方式，可前往 COLLECTION 的“ACHIEVEMENT”中查看。

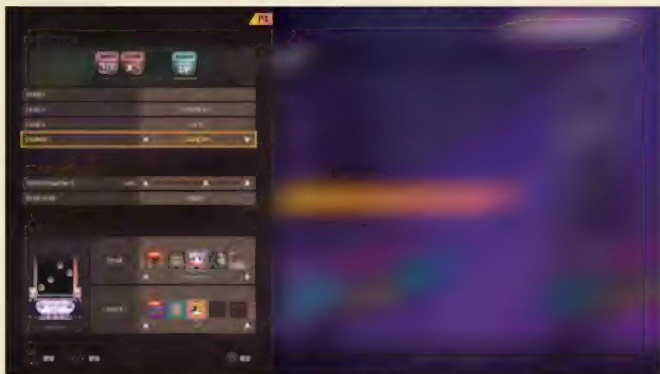
NOTE：调整音符样式，不同样式的解锁方式，可前往 COLLECTION 的“ACHIEVEMENT”中查看。

◆设定特效

选曲界面按△键打开设置菜单后可调整 FADER 和 CHAOS 两个种类的特效。

FADER 包含：音符淡入（FADE IN）、音符淡出（FADE OUT）、音符闪现（BLINK）、音符不可见（BLIND），紫雾特效（FOG）。

CHAOS 包含：音符随机变速（CHAOS W）、音符速度随着 Combo 数增加而提升（SLIDE UP）、符速度随着 Combo 数增加而减慢（SLIDE DOWN）。



曲目解锁

UNLOCKED

本作共有146首曲目，其中有40首为新曲，而一共有64首曲目需要进行解锁。

曲目解锁方式非常特别，正常情况下我们可以前往“COLLECTION”的” ACHIEVEMENT”中具体查阅解锁条件，由于有繁体中文版这里就不一一列举了。但事实上并不必按部就班，随着游玩次数的增加，系统就会逐步进行解锁了，哪怕你只玩自由模式，只要次数够多一样可以获得全曲，只不过什么时候会获得哪首歌，时间上无法确定。

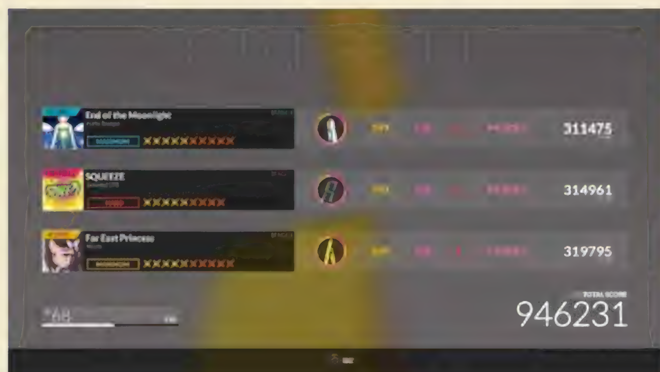
Gears、Notes、Plates、Messages这四项需要解锁的内容也是同理。

街机模式

ARCADE

进入前必须先选择按键模式，街机模式分为三关，每关会从所有曲目中随机抽选出22首供玩家选择，即便是自由模式中未解锁的曲目也会出现。因此如果你实在非常想玩某一首未解锁的曲目，那么来街机模式中碰碰运气也不失为一种好方法。

若中途演奏失败可以选择从当前曲目重来，全部演奏完后即视为通关，系统会取三首曲目的平均值，作为本次闯关的最终评价。



自由模式

FREE STYLE

随意选择已经解锁曲目进行演奏，□键切换不同键位模式，方向键左右切换难度，按下触控板可以查看当前键位模式及难度下，该曲目得分在全球的排名。

L1/R1键可切换不同的歌单，目前主要分为：已解锁（Palyable）、携带版1（Protable1）、携带版2（Protable2）和致敬（Respect）四大类，未来DLC发售后则会继续追加。歌单的作用目前主要是帮助玩家方便的区分不同作品的曲目，另外根据曲目封面左上角标签或是选择光标的颜色，也可以非常直观地判断曲目的归属——浅蓝色代表《携带版1》、粉红色代表《携带版2》、黄色则代表《致敬》的原创曲。

Combo数继承

自由模式下有Combo数继承，系统会保留前一次演奏结束时的Combo数，并继承到下一次的演奏当中，即便退出自由模式也不会清零。因此只要不断连（Break），那么就可以一直继承下去了。

值得注意的是，当游戏更新到1.02版本后，在Break之后立刻选择“RESTART”，那么Combo数不会归零，而是回归开始本次演奏前的状态。若在未断连的情况下选择“MUSIC SELECT”，那么Combo数也不会归零，而是回到进入该次演奏前的状态。

这个改动带来了一个有趣的小技巧：理论上来说，一旦Break后想要重新选择另外的歌曲是不会保留Combo数的，不过如果此时先选择“RESTART”，之后立刻再选择“MUSIC SELECT”，则可以达到既保留Combo数又重新选歌的效果。对于想要刷高Combo拿对应奖杯的玩家来说会轻松很多。不过这究竟是良性BUG还是官方故意为之尚不得而知，因此建议在下次更新前先把Combo相关的奖杯搞定。

任务模式

MISSION

任务模式一共分为10个大主题，每个主题中各有6个任务，因此共有60个任务。

任务模式一般都会有特殊的限制，所有上锁的项目玩家无法自由调整，另外每个任务基本上都需要连续打2~5首曲目，若中途失败则需要从头开始，无法在当前曲目重试。而除了要通关外，还必须符合任务给出的条件才算完成。比较常见的条件有：总分达标、Combo数达标、精确度达标以及Break数量限制等，玩家在开始前务必要先确认好画面右侧的信息。以下给出每个大主题区中一些难点任务的建议。

1.DEPARTURE

全是送分题，前5个任务为4键，最后一个任务为5键。

2.CLUB Road645

2-2.Dancing Stage：

对新手玩家来说稍有难度，演奏时面板会左右来回移动，对玩家的视线形成干扰，建议先在自由模式中熟悉任务中对应曲目的谱面。

2-5.Groove Zet Coaster：

此任务中音符下落速度会随着Combo数的上升而变高，Break后变回标准的1.0速。由于有15次Break的机会，若Combo数太高导致速度过快时，可以选择故意Break一次，让速度重新累积。

3.MAX Theater

3-4.The Decisive Moment：

歌倒是都不难，比较恶心的是强制1.0速，导致音符比较密集，提前熟悉下谱面。由于可以手动爆Fever，因此尽量维持住Fever状态的话，轻轻松松就能上1200Combo，甚至在第一首曲目的前半段即可达成。

3-5.Virtual Reality：

2.75倍速外加CHAOS W特效，简单来说就是音符在下落后会有一个回弹并加速下落的混乱特效，对于一般玩家来说还是挺吓人的。不过由于都是Normal难度谱面，并且本作的判定比较松，因此多熟悉下节奏再来挑战倒也不是无法逾越。

4.Another WORLD

4-2.Resurrection ：

Break 扣血双倍，回复减半，保持 Combo 即可，对精准度要求不高。

4-3.Deadly Poision ：

强制 3.25 倍速且 Fever 关闭，演奏中血量持续下降，需要依靠击中音符进行回复。同时任务有 1050000 的分数以且 Break 不大于 10 的限制，看似要求比较严格。不过实际上四首 5B Normal 难度的谱面都很简单，只要发挥正常水平就可以了。

5.Back STAGE

55-2.Sound Miracle

第一个 8 键模式的任务，并且后面三首都是 HARD 难度，对新手来说是一道门槛，而且光过关不行，还要求 1400000 的总分，也就是平均每首要拿到 280000 才行。另外注意有 FEVER x3 的要求，并且是每首歌都要达到 FEVER x3。

5-3.Nauts

均为 4 键 HD 难度，但有淡出特效，需要对谱面足够熟悉，因为还有 5500Combo 的要求，即便有 Fever x5，还是大概需要有两首左右全连才行。5-5 任务可同理比照。

5-6.ND Lee

Blink 特效 降低点速度 靠低速延长读谱时间 保证接住就行 20 个 break 还是挺松的。实在不行先去 freestyle 正常打一次用 share 录下来之后同步播放看录像，请针对不同歌挑在 2~3 之间调整速度。

6.Chaos theory

此区均为随机任务，难度基本就是拼人品。

7.Sound Lab

7-1.Beat Generation

Break 扣血 2 倍，回复则只有 0.8 倍，难点是第二首的 MX 难度。另外 Combo 数要达到 3000，且每一首歌都要达到 Fever x5。

7-2.R.O.D

虽然有 3 倍回复，但 Break 扣血是 5.25 倍，最后两首是 8 键 HD，有全连的觉悟再来挑战吧。

7-3.ned

均为 4 键 HD 难度，但强制限定在 1.5 倍速简直难受，可以尝试那东西遮住屏幕的上半部分或是主动压低视线。能够习惯的话 2000 Combo 和 98% 精确度肯定就不再话下了。

7-4.Mycin.Test

均为 5 键 HD 难度，不过轨道会像任务 2-2 那样来回移动，有 Fever x4 和总分 13000 的要求。

7-6.GOTHic+orpheus

一首 6 键 HD，其余均为 6 键 MX，总体难度是高了点，但有 30 次 break 的机会，相对来说还是比较友好的。





8.Visualizer

8-2.ECOmotion

四首 5 键，第三首为 MX，难度较高。不过由于有自动 Fever，6000 的 Combo 要求有机会在前两首中就搞定。难点反而是 1350000 的总分要求，才四首歌，Fever 一定要能稳定在 5X 才保险。

8-3.BJ STUDIO

由于是 Fever Off，且总 Combo 数的盈余并不多，曲目分别是 4 键、5 键、6 键递增，以全连为目标进行挑战吧。

8-5.Dumping Life

要求 8000Combo+98% 准确率，不过由目都是四键 HD，还是比较有机会拿下的，注意第一首《glory day》有变速效果。

8-6.Just 100%

100% 的判定准确率看着确实吓人，不过是在 4 键 NM 难度下随机抽抽选，可以反复来碰碰运气，一旦撞到简单的曲目就别退出了，努力刷完美吧。

9.D-VELOPERS

9-2.juking must die

带 Chaos slide down 特效（随连击数上升而减速），并且几乎等同于有全连的要求，所以基本上就是要用低速来恶心你。不过由于这个任务里都是四键的曲目，因此还是比较有希望能够拿下的。速度过低时尽量压低自己的视线，会有所帮助。

9-3.c12Lover

上下颠倒的效果，可以拿个镜子对着屏幕，然后看着镜子里打。如果你使用的是可以旋转的显示器，那么恭喜你获得硬件“外挂”，9-5 任务同理。有自动 Fever 所以 8500 的 Combo 不算太难，break 容错率也有 10 次，不过 97% 的判定准确率还是要多练习一下。

10.Destination

并没有什么建议，看个人实力。



资料收集

COLLECTION

资料收集中可以查看玩家当前的各项数据及收集状况。

ACHIEVEMENT下标明了曲目、音符、轨道面板等项目的解锁条件，玩家可以有针对性地做参照，当然也可以完全置之不理。

GALLERY为曲目图像的收集，以任意键位模式、任意难度通关一次，即可获得该曲目的图像。

MUSIC VIDEO为曲目BGA的收集，必须以任意键位模式，任意难度全连一次，才可获得该曲目的BGA。

奖杯列表

TROPHIES

虽然制作人曾经表示本作的白金并不会很难，但事实证明根本就是在骗人的。由于本作没有辅助道具，因此想要拿下白金除了真正过硬的实力外，并无任何捷径可走，好好的磨练自己的技术吧。另外，请尽量保持在网络通畅的情况下进行游戏，否则可能会出现不跳杯的情况。

白金	尊敬妳！	获得了其他所有奖杯。
金杯	DJMAX大师	到达99级。
金杯	BEAT的巨匠	完成50个任务。
金杯	突破界限	达成MAX COMBO的条件下，通关500个谱面。
金杯	完美无缺	总得分突破300,000,000。
银杯	是半空?是半满!	到达50级。
银杯	就像专业人士一样	完成30个任务。
银杯	功夫不负有心人	总得分突破200,000,000。
银杯	S等级征服者	50次获得了S等级，可以同一首歌刷50遍。
银杯	COMBO优先！	达成MAX COMBO的条件下，闯关了300个谱面。
银杯	COMBO终结者	达成了999999 COMBO。
银杯	正好100%	以PERFECT状态通关一次RESPECT类型的歌曲。
银杯	瞠目结舌	一首歌曲内超过5000 COMBO。
银杯	霸王之资	通关了所有歌曲。
铜杯	ARCADE KID	在4键模式通关街机模式。
铜杯	The 5th Wave	在5键模式通关街机模式。
铜杯	Awesome MIX!	在6键模式通关街机模式。
铜杯	Try your ability. Do it!!	在8键模式通关街机模式。
铜杯	希望这奖杯可以让您镇静	首次经历失败。
铜杯	也许下一次	通关时只拿到一个BREAK。
铜杯	超级新人	到达10级。
铜杯	一帆风顺	完成10个任务。
铜杯	藏龙卧虎	达成MAX COMBO的条件下，闯关了100个谱面。
铜杯	聚沙成塔	总得分突破100,000,000分。
铜杯	随心所欲	100次获得了A等级。
铜杯	COMBO师父	达成100000 COMBO。
铜杯	黄道吉日	闯关时记录为777 COMBO。
铜杯	Ask to Wind	只弹奏携带版1的歌曲通关街机模式。
铜杯	Your Own Miracle	只弹奏携带版2的歌曲通关街机模式。
铜杯	Plate收藏者	获得了30种Plates。
铜杯	Gear之王	获得了15种轨道样式。
铜杯	Note的形态	获得了10种音符皮肤。
铜杯	我的小画廊	获得了100种图像（只要通关曲目即可获得对应的图像）。
铜杯	言三语四	获得了50种Comments。
铜杯	实力测试	达成MAX COMBO的条件下，闯关了30个难度10或以上的谱面。
铜杯	如痴如醉	完成了4键模式Master Score的70%。
铜杯	考古学者	首次挖掘到隐藏BGA。
铜杯	存在我心中	挖掘到所有的隐藏BGA。
铜杯	DJ Alpha resigns	任务进行中击败了A.I.。
铜杯	想当NB RANGER	在Collection欣赏了所有NB RANGER系列的MV。
铜杯	没人喜欢输	进行10次线上对战。
铜杯	感谢您的参与	街机模式下通关时得到总的S评价，观看staff表（直接跳过不算）。

重点奖杯说明

HIGHLIGHTS

BEAT的巨匠

难度较高的奖杯之一，要求完成50个任务，而任总数只有60个，因此可供挑选的范围其实并不广。一些难点任务的说明可以参看前文中的“任务模式”部分。建议尽可能拿下1~6区的所有任务，放弃10区所有任务，以及9-6（想白金的话还是绕不过的）。剩下10个任务就从7、8、9区中挑自己能Hold住的吧。

黄道吉日

该奖杯要求在分数结算时Combo数刚好达到777，看似完全碰运气，其实是可以百分百达成。

上文中提到“面条”音符的Combo数是不确定的，因此必须调不带“面条”音符的曲目，我建议选择4键NORMAL难度的《Phantom Of Sky》，并且记得在设置中关掉Fever。该曲目共有336个音符，因此想要达到777 Combo必须连着打三遍，具体如下：

1、第一遍时全连到230后，漏一个音符，继续全连至结束，此时Combo数105。

2、第二遍整首歌全连，结束时Combo数441。

3、第三遍整首歌全连，结束时Combo数777。

注意，若第二遍或第三遍中途断连，立刻选择RESTART即可。



COMBO终结者

要求达成了999999 Combo，数字看着挺可怕，不过1.02更新后简单很多，只要选RESTART，Combo数就不会清零。挑一首自己能确定全连的最高星数的曲目，尽量使用手动爆气维持高Fever状态，999999不过只是时间问题罢了。



正好100%

要求 Perfect 评价，也就是所有音符的判定都是 100%，而曲目限定在本作的原创新曲。那么 4 键 NORMAL 难度（1 星）的《Only for you》肯定是不二之选，建议开 2.5 或 2.75 倍速，留意中途的几个变奏音，可以较为轻松地拿下。

如痴如醉

奖杯描述比较模糊，其实就是玩家 4 键模式中取得的总分（目前已通关的所有 4 键模式谱面的分数总和），要达到所有四键模式谱面满分之和（一个谱面的满分为 36000）的 70%，具体达成的百分比可以在"COLLECTION"的"Game Info"下看到。没有什么特别的捷径，尽可能多地完成 4 键模式谱面吧。

考古学者&存在我心中

带有隐藏 BGA 的曲目共有五首，分别为——《A lie》、《Enemy Storm》、《NB RANGER-Virgin Force-》、《Nevery Say》、《WhiteBlue》。只要反复游玩就有一定的几率随机触发 BGA。

DJ Alpha resigns

必须先解锁第 9 组任务的第六个小任务"DJ Alpha resigns"，相当有难度的一个奖杯，完全不是"铜杯"的水准。AI 不仅判定精度高，而且全部都是全连。基本上没有捷径可走，先到自由模式里把对应的曲目统统练熟，尤其是每个音符的判定评价一定能维持在较高的水平。我方唯一的优势是 Fever 状态可以继承而 AI 不行，这样在每首曲目开始时能够有 Fever 分加成。

另外由于是自动 Fever，因此全连还是相当有必要的，尤其是任任务中的前三首曲目，若一旦中途 Break 导致 Fever 冷却，那么一下就会在分数在被拉开不小的差距。而且由于最后一首曲目时高达 14 星的 8 键 MAXIMUM 难度《Don't Die》，若前三首结束后没有一定的分数优势，那么在这首曲目上就更别想能战胜 AI 了。

想当NB RANGER

NB RANGER 相关的曲目共有四首，分别为《NB RANGER》、《NB RANGER-Returns-》、《NB POWER》和《NB RANGER-Virgin Force-》，选择这些曲目最简单的难度并达成全连，即可入手对应 BGA（不过《NB RANGER-Virgin Force-》有隐藏 BGA 需要额外刷出），最后前往 COLLECTION 中全部观看一遍即可。



最后的一点小建议：手柄替代方案

COLLECTION

基本本作对应的家用机平台，但官方并没有推出专用的控制器，理由是公司内部缺少硬件设计团队。而使用手柄进行操作的最大问题，除了压力基本上都集中在拇指以外，DS4 手柄方向键的手感对于音乐游戏来说确实也不够友好，左右手按键回馈的手感差异，也不利于密集的谱面，因此相信很多玩家都在寻求替代手柄的方案，以便更快地提高成绩。

最实惠方案——苦练

DS4 手柄手感不佳确实是事实，但也并非完全不可接受。使用手柄刷分的高手大有人在，因此只要你肯付出更多的时间去练习，相信定会有征服手柄的一天。另外，使用手柄时轻注重锻炼指尖与指腹的协调性与灵活性，让指尖与指腹分别负责相邻的按键，这样能够有效降低密集谱面时拇指关节的压力。

折中方案——键鼠转换器

键鼠转换器其实不是什么新鲜玩意，不过以前大多数玩家是买来玩 FPS 游戏的。使用键鼠转换器可以将手柄按键映射到键盘上，使用键盘演奏的舒适度确实会比手柄更好一些，尤其是《DJMax Online》或是《DJMax Trilogy》的老玩家。如果你也想使用键鼠转换器，那么请务必注意以下几点：

1、有些转换器可能会有轻微输入延迟，需要自行调整判定时机。

2、大部分键鼠转换器其实都是服务于 FPS 玩家的，因此会把右摇杆强制绑定为鼠标操作，而本作需要同时用到左右摇杆，这样的转换器不建议购买。

3、本作的摇杆操作可以单独推某一个方向，因此做映射时只要将摇杆的某个方向映射为一个按键即可。

4、转换器需要有线连接一个 DS4 手柄作为引导，作为引导的手柄本身也可以使用。

在尝试过目前市面上在售的多款转换器后，其中价格比较合适且体验最好的应该是缩写为 CH 的品牌，几乎无延迟且可以映射左右双摇杆，使用方法也很傻瓜。

最优方案——专用控制器

虽然官方没有专用控制器，但民间自有高手。目前有国内玩家自己研发了一款第三方的控制器，并且正在摩点网上进行众筹。虽说是"最优方案"，但未必对每一位玩家都适用，首先是价格较高，大约为键鼠转换器的三倍左右，另外如果你此前并未接触过那样的按键布局，那么肯定也还需要有一段适应的时间。当然，对于专业玩家来说，这无疑会是一大利器。

特别企划
SPECIAL FEATURE

文 纱迦　美编 Juxi

时隔一年多，“实用至上主义”再次与大家见面了！本版块是暑期特刊的传统项目，它会将上半年游戏相关的各种实用内容集合在一起，方便大家在最短时间内找到自己想要的内容，从而省去各位翻书上网的工夫。在这些内容中，既有此前曾经在杂志中登场过的，也有经过修订后对应最新版本的，当然还有此前从未曝光过的。部分去年登场的游戏，由于有更新或是中文版，我们也将其一并收录。总之一句话，实用至上！

实用至上主义

上半年游戏实用秘技研究心得集合

3DS

怪物猎人 ××



原名	モンスターハンターダブルクロス
机种	3DS
发售日	2017 年 3 月 28 日
类型	动作
发行商	Capcom
版本	日版

文 | 昴星团

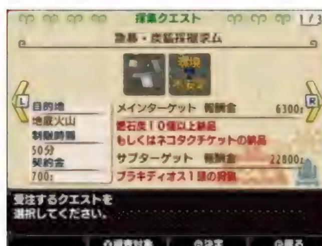
最速挖护石任务

急募・炭矿采掘求ム

更新日期	2017年4月24日	任务类型	采集
任务等级	G★4	地点	地底火山
主任务条件	交纳10个以上的燃石炭后交纳猫票		
副任务条件	狩猎1只碎龙		
参加条件	HR13以上	主任务报酬金额	6300z
契约金额	700z	副任务报酬金额	22800z
时间限制	50分钟		

任务解说

这个任务至今依旧有效，玩家要做的事情是完成副任务的狩猎碎龙而不是挖矿，副任务完成之后能获得大量（一次至少 10 个）未鉴定的护符作为报酬。碎龙一开始在 2 区，把道具陷阱什么的准备好就和好友联机速杀吧！上网寻找野队的话，注意要把房间检索目标改成“ブラキディオス（碎龙）”（从后往前翻更快找到）才能找到，而不是检索“矿石采掘”哦。





火焰之纹章 回响 另一位英雄王



原名	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王
机种	3DS
发售日	2017 年 4 月 20 日
类型	策略角色扮演
发行商	Nintendo
版本	中文版

文 | 苍穹

秘技・欣赏音乐功能

在标题画面显示“Press Any Button”时，顺序输入“↑、↓、←、→、↑”再按 START 键（有特殊音效），能提前解锁“特别项目”里的“欣赏音乐”功能（正常情况下需要通关后才能开启该功能）。这是 FC 版就有的秘技，也是向原版的致敬。

另类玩法

在第 1 章阿鲁姆路线时刻意不收艾菲和克里夫，等第 2 章赛莉卡到达拉姆村时，就能让他俩加入女主角队伍，也能看到特殊对话。不过两人加入赛莉卡阵营，就意味着要牺牲与其他人的支援效果直至通关。注意 第 1 章的希尔科、弗鲁斯、帕伊宋都不能用此法加入女主角队伍。

循环转职路线

男性村民的循环转职路线是 FC 版就有的设定 具体为：村民（Lv.3）→佣兵（Lv.7）→剑客（Lv.10）→魔战士（Lv.10）→村民。因此，男性村民以及所有佣兵系的角色，都建议在满足等级时立刻按此路线转职，通过能力补正快速加点。等从魔战士转回村民后，再选择自己心仪的职业路线。游戏配信的免费 DLC 还提供了 3 个“村民的草叉”，效果是让男女主角以外的角色转职成为村民。



关于最终 BOSS

最终 BOSS 多玛身上有“神”特性，当其 HP 低于 52 以下时，惟有法尔西昂特有的“弑神”效果才能给它致命一击。其实除了阿鲁姆的“法尔西昂”外 修女 / 圣女的“圣吸”魔法也是可以给最终 BOSS 致命一击的，而且它倒下时头上依旧会插着一柄宝剑，非常喜感。此外，男女主角专属战技“amiibo 召唤”召出的马尔斯、阿鲁姆、罗伊，也都能对最终 BOSS 造成致命伤害，但是手持“里剑法尔西昂”的露琪娜不行。

超值 DLC 推荐

本作共推出了 4 弹付费 DLC，累计售价 5800 日元。强烈推荐的是第 2 弹 DLC“勇者的挑战”，售价 1000 日元，包含 3 个超值关卡。其中“黄金之梦”用于高效刷钱，为强化武器提供充足的资金。“愤怒的送葬队伍”是后期快速练级的最佳关卡，木乃伊王的经验值异常丰厚。如果打算购入第 3 弹特殊职业 DLC“封印的祭坛”，就需要把所有上级职业都提升至 20 级。“星之神殿 ~ 深处 ~”堪称性价比最高的关卡，12 星座碎片可以在角色升级时提供不同的成长率补正，集齐 12 种碎片且持有“黑珍珠”时与迷宫入口的隐士对话，还能换到“星之宝珠”，效果为魔防成长率 +5%、其他能力成长率 +30%。在这个 DLC 迷宫中还可以刷到大量道具装备，甚至包括流星、月光、太阳、龙盾等极品装备（几率极低），以及正篇流程无法获得的皇帝枪、皇帝盾。



PS4

风投大冒险

原名 AdVenture Capitalist
机种 PS4
发售日 2017 年 6 月 6 日
类型 模拟经营
发行商 Kongregate
版本 英文版



文 | 六等星

百世纪的企业家

《风投大冒险》是一款放置类经营游戏，最开始需要通过点击按钮获得金钱，通过金钱去购买生产力，然后将生产力变为金钱，如此反复。游戏因其简单的操作和莫名的成就感而受到不少玩家欢迎。本作数据极为夸张，玩家将可以见识到 10 的 180 次方以上的英文单词是如何拼写，不过为了见识到这个夸张的量词，理论上需要耗费 100 个世纪的时间。

当然这款游戏不会真的让 PS4 放置 100 个世纪，通过修改系统时间的方法，玩家可以一次跳跃 1 个世纪。首先进入游戏，然后按 PS 键回到主界面，进入设置→日期与时间→日期与时间设定中关闭自动设定，然后手动调到 2000 年，双击 PS 键即可回到游戏，然后在单击 PS 键回到系统界面退出游戏。接着双击 PS 键快捷跳转到时间设定，设置到 2099 年，在回到主菜单打开游戏即可。需要注意每次调节时间都需要进入游戏再退出，否则游戏存档将不会记录当前的时间。

重力异想世界完结篇

原名 Gravity Rush 2
机种 PS4
发售日 2017 年 1 月 18 日
类型 动作冒险
发行商 SIE
版本 中文版



文 | 宇宙人

快速收集宝石方法

本作有一个要求收集 6 万颗宝石的奖杯，除此之外，提升凯特全部能力也需要大量的宝石，其总数甚至超过了要求的 6 万颗，而地图上绝大部分宝石都是只能拿一次的东西，所以要解锁这些奖杯就需要高效的收集宝石方法了。笔者推荐在做支线的途中先顺手将路上遇到的宝石都收集一遍，剩下的通过选关模式去第 19 章拿，因为 19 章开头到第一段 Checkpoint 就有大量的石头，收集完了之后退任务然后重新进入，如此反复就能快速刷宝石。



击破次数相关奖杯解法

和前作一样，本作也有要求用特定的招式或必杀技一次击杀多个敌人的奖杯。推荐打第 22 章沙之城来完成，完成了前面的剧情部分之后会进入战斗，这场战斗中会密集地出现大量的白色最弱等级的敌人，很适合用来解锁击破次数系列的奖杯。而且无论是否成功解锁，都可以通过读取 Checkpoint 的方式快速重打这场战斗。



高达 VS

原名 GUNDAM VERSUS
机种 PS4
发售日 2017 年 7 月 6 日
类型 动作
发行商 BNEI
版本 中文版



文 | 宇宙人

单机模式相关奖杯建议

本作的奖杯大致上可以分三个种类，除了网战奖杯和要刷等级解锁隐藏要素的奖杯之外，比较考验玩家技术的反而是单机部分的奖杯。而当中比较难的要数挑战模式 10 条路线 SSS 评价过关和终极模式 HARD 难度过关。

挑战模式中影响评价的惟一数据是过关时间，所以只要过关速度够快就能取得高评价，就算被击坠甚至接关都没有影响，得分也不用追求，所以每一关只要用最快的方式过关就好，比如有些关是要求打败特定的敌人就能过关，这些只要他们一出现就集中火力解决即可。推荐机体是 COST 值 500 的 FA ZZ 高达，其顶级的火力无论打大型 MA 还是清扫小型敌人都有非常出色的效果。



终极模式

终极模式的 HARD 难度同样推荐用 COST 值 500 的 FA ZZ 高达。每打过 5 波敌人之后能有强化机体的机会，强化机体推荐优先强化射击攻击力和光束、实弹射击防御力，其次是格斗防御力，因为这个模式下特别是后期使用格斗攻击的风险太高，因此格斗攻击力必要性最低。

游技术 NOW PLAYING 特别企划

隐藏要素解锁方式

游戏中有相当一部分的奖杯是要解锁一定数量隐藏要素包括称号、徽章、支援机等。隐藏要素大多数都是通过积累不同机体的经验值然后花费 GP 升级获得，而这两样东西都可以打自由模式以外的战斗获得，比较快的方法是每台机体都升四五级左右，因为低级的时候需要经验值少，每台平摊下来也能解锁不少隐藏要素。因此开始的时候可以选择随机机体进随机对战模式。这样还可以顺便熟悉每一台机体的操作，解锁了 1000 场的奖杯之后再看看差哪些隐藏要素然后再去补完。



魔女与百骑兵 2

原名 魔女と百騎兵 2
机种 PS4
发售日 2017 年 5 月 25 日
类型 动作角色扮演
发行商 SEGA
版本 中文版



文 | 三味线

最强极恶怪的地点&掉落

游戏的世界地图以格子划分，为方便大家查找，下面会以“XY 轴 + 数字”的形式标注最强称号的极恶怪的所在区域，并列出对应掉落的最强武器类型。不过由于本作的格子区域的地形是随机生成的，所以即使坐标准确，也有可能会刷出不同的极恶怪，但对应的掉落物相同。

称号前缀	坐标	掉落
守护森林的	X9Y8	钝锤
凭依的	X16Y8	枪镰
狂战士的	X10Y5	刀剑
魅惑的	X16Y4	刀剑
死灵的	X6Y3、X8Y3	蚀台
异风者的	X17Y4	刀剑
沉默的	X2Y4	钝锤
咒文的	X11Y5	枪镰
凄惨的	X3Y8	古塔
暴虐的	X8Y4	刀剑
狮子神的	X9Y2	蚀台
渴望血肉的	X8Y2	古塔

高效的刷经验&武器方法

观察世界地图可以发现，个别路段的尽头会延伸出一个小格子区域，里面潜伏有许多强敌，而打倒它们则是获取大量经验与优质武器的有效途径。这些格子区域范围不大，里面的强敌能够通过反复出入来刷新。由于本作的传说级武器掉落概率与 HIT 数成正比，所以使用武器只推荐攻频高的枪镰和刀剑，铠装则推荐火力最强的高洁猛兽，并装备上主动技能加虐倾向和死亡螺旋。



伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

原名 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日
机种 PS4
发售日 2017 年 5 月 25 日
类型 动作角色扮演
发行商 Falcom
版本 中文版



文 | 古林

快速提升技能熟练度



技能等级需要配合“战士刻印Ⅳ”、“圣者的戒指”等饰品与虫窝来进行提升。如图所示，找到虫窝后，装上熟练度 +4 与 SP 减轻为 1/2 的配件，就可以对着无敌的虫窝反复开刷了。

▲望乡岬敌人比较分散且属于可站着回复HP的原野，建议玩家保留这里的虫窝，用来刷技能熟练度。

刷材料 强化角色的良性 BUG

PSV 版的刷素材良性 BUG 在 PS4 版依然可以使用，实在非常良心。

1.00 版本下，这个良性 BUG 可以用来刷取大量需要的素材。考虑到刷角色属性的效率，最优秀的方案是分解“圣者的戒指”。分解后会得到 10 个龙纹岩与灵界骨头，灵界骨头可以向下兑转为上古骨头与上古木材，龙岩纹则是理晶石。这三样素材均可在交易点交换珍品奥刺草，在诊疗所用奥刺草制作出各类灵药，加强属性。

每做 1 个“圣者的戒指”需要龙纹岩与灵界骨头各 20 个，要凑齐 7 个不太容易。但只要凑够 7 个，就可以无限刷下去，堆满角色属性也不是梦。异界灵骨与龙纹岩都可以直接在“望见丘·选择之室”刷出来，戴上增加掉率与数量的装备再去吧。使用良性 BUG 的步骤如下：

1	在工艺店制作配件“圣者的戒指”，使总数达到7个
2	6位角色均装备上“圣者的戒指”，剩余1个
3	在工艺店分解“圣者的戒指”，可以直接分解7个
4	再制作1个“圣者的戒指”，使总数达到7个
5	重复2～4的步骤



钓鱼王

PS4 版新增 4 条鱼王，分别是大琵琶鱼、涅比罗谱琳、博达特与古代深渊鱼。建议使用力气最大的丹娜并装备钓鱼身手 +1 或 +2 的饰品去挑战。注意当画面提示“L1+R1 HOLD”的时候是不需要连按○键的，趁此机会休息一下疲惫的大拇指吧。另外，首次挑战“古代深渊鱼”时难度极高，是必然失败的，但只需再试一次就会变回正常的难度，千万不要使用 S/L 大法。

▼第一次钓古代深渊鱼的玩家应该会因为难度而大吃一惊吧。不要放弃，再下一次钩就能成功了！



王国之心 0.2 梦中诞生 断章

原名 KINGDOM HEARTS 0.2 Birth by Sleep A fragmentary passage
机种 PS4
发售日 2017 年 1 月 12 日
类型 角色扮演
发行商 Square Enix
版本 日版



文 | 八重樱

快速升级法



复刷流程后期会出现的黑球怪"メガフレア"，这个敌人给的经验值很多。也可以在打通镜中世界之后，前往北侧镜子，这里就会刷新出大量杂兵。一趟下来大约会入手 12000EXP，是效率比较高的练级方法。

《王国之心 0.2 梦中诞生 断章》虽然主线流程时间不到 2 小时，但却设置了 3 个对应等级的挑战，分别要求玩家将阿克娅的等级提升至 LV60、LV70 和 LV80。玩家可以反复刷流程……

尼尔 自动人形

原名 NieR Automata
机种 PS4
发售日 2017 年 4 月 27 日
类型 动作角色扮演
发行商 Square Enix
版本 日版



文 | 八重樱

快速升级法：完成第一次遇到亚当的剧情之后，这片盆地中就会无限刷新杂兵，只要装备上自动回血的芯片，然后将难度调整为 EASY 的自动模式，就可以挂机练级了。当然如果能配合上后期在营地购买到的经验值提升的芯片会更有效率一些。

快速刷钱法：首先要通关一次，即打完三周目。选择章节"Ch.04-02：战车型机械生命体战"，记得游园地有个卖素材的商人吗？（进入游园地后前往右侧的小门内）到它那里把所有的素材都按照 99 个的数量买下来。然后去存档点保存。选择章节"Ch.14-03：A2 帕斯卡的救援请求"，再将刚才购入的全部素材卖掉。如此一来只需不到 4 分钟时间就可以入手 210 万，是最快的刷钱方法。



PSV

沙加 猩红恩典

原名 サガ　スカーレットグレイス
机种 PSV
发售日 2016 年 12 月 15 日
类型 角色扮演
发行商 Square Enix
版本 日文版



文 | 水无月

关于结局分支

ウルピナ篇

结局 1

第二与第三个篇章的攻略顺序为绯の欠片篇→不死鸟篇，并在绯の欠片篇最后交出アイベックスの指轮（指轮破坏），在アスワカン与不死鸟战斗，这样最终 BOSS 会以强化形态出现。

结局 2

第二与第三个篇章的攻略顺序为绯の欠片篇→不死鸟篇，并在绯の欠片篇最后没有交出アイベックスの指轮（指轮未被破坏）。

结局 3

第二与第三个篇章的攻略顺序为シグフレイ篇→绯の欠片篇，满足エイディル的加入条件。

结局 4

第二与第三个篇章的攻略顺序为シグフレイ篇→绯の欠片篇，エイディル未加入。

结局 5

第二与第三个篇章的攻略顺序为不死鸟篇→シグフレイ篇，最终 BOSS 是否为强化形态取决于且在シグフレイ篇的ハイパーニア洲剧情里是否失去アイベックスの指轮。



レオナルド篇

结局 1

アイ・ハヌム决战时，在集齐全部绯の欠片的情况下选项选择"面倒くせえ、全部だ"，エリザベート的选项则选择"レオといつまでも一緒にいられますように"，最终 BOSS 会以强化形态出现。

结局 2

最后エリザベート选择"强い敌が出ませんように"，且エリザベート的战斗次数不能是同伴中最多的。

タリア篇

结局 1

第二与第三个篇章的攻略顺序为绯の欠片篇（在绯の欠片篇失去かんざし）→シグフレイ篇／大地の蛇篇。

结局 2

第二与第三个篇章的攻略顺序为大地の蛇篇→シグフレイ篇，大地の蛇篇→绯の欠片篇（最终 BOSS 为强化版本），或是シグフレイ篇→绯の欠片／大地の蛇篇。

バルマンテ篇

结局 1

在进入剧情最终阶段后，根据アーサー是否离队出现分支 若アーサー离队则固定结局 1（アーサー脱离结局）。

结局 2

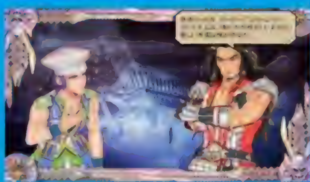
アーサー未脱离，且第三个篇章选择大地の蛇篇，并救出ウルピナ。

结局 3

アーサー未脱离，未在第三个篇章中选择大地の蛇篇，完成了绯の欠片篇。

结局 4

アーサー未脱离，未在第三个篇章中选择大地の蛇篇，未完成绯の欠片篇且未救出ウルピナ。



关于エイディル的加入

ウルピナ篇

第二个篇章选择シグフレイ篇，在メグダッセ边境州的シグフレイ相关剧情中完成狮子王地面绘画。

第三个篇章选择绯の欠片篇，在メグダッセ边境州的冥魔绘画事件中选择"あなたの邻に立ちます"（加入后绯の欠片篇剩余的相关剧情将无法继续开展）。

タリア篇



选择绯の欠片篇，访问ワロミル族の集落选择"一绪にやりましょう"后加入。

部分奖杯的相关说明

もうやる事がありません！

使用过一次所有的技，首先角色在"闪灯泡"（习得该技）时自动发动的那一下是不算的，习得之后至少还要再使用一次。体术中拳技、腿技和投技系统每个角色在学到 2 种系统后就很难再习得新的，因此多让几个角色同时修炼会比较效率。グヴィネズ家专用技不计入该奖杯。



最高の战术家

ベビーガード之类的特殊阵型不计，各个角色加入时有解锁新阵型的话尽量都使用并取得一次战斗胜利吧。

仲间は多い方がいい

本作根据主角不同以及选择的剧情攻略路线不同，角色的加入条件会有很多变化，而且部分角色加入还是互斥的，玩家在攻略中尤其要注意以下这些角色的加入条件：

ヴィクトリア：レオナルド篇中在前往帝国图书馆之前前往トラキニ州才能加入。

タリア：レオナルド篇中前往帝国图书馆之前前往テルミナ州才能加入。

ウルピナ：レオナルド篇中前往帝国图书馆后，在前往北东界外北之前前往ロニクム州才能加入。

铠姬：バルマンテ·タリア篇中第三个篇章选择大地の蛇篇。并在アスワカン通过选项决定是否入手大锯的时间点时，マクシミウス不在队中，前往ロニクム州，之后未救出ウルピナ。

黑装束：只有在ウルピナ篇且アントニウス时才会加入。

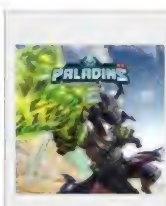
イレーネ：ウルピナ·タリア篇中在大坝崩坏后立刻前往ハダシュト州都才会加入。

大魔女：レオナルド篇的限定角色，在南东界外的不死鸟剧情中在混沌の穴向其支付一个绯の欠片用来传送，在不死鸟战后选择"踏み倒す！"打败大魔女后其加入，同时可以取回之前支付的绯の欠片。

多机种

枪火游侠

原名	Paladins
机种	PS4/XOne
发售日	2017 年 5 月 2 日
类型	主视角射击
发行商	Hi-Rez
版本	中文版



文 | 六等星

奖杯 / 成就技巧

作为一款免费的 5V5 多人主视角射击游戏，不少玩家都对该类型的奖杯 / 成就敬而远之，甚至不想碰该类游戏。实际《枪火游侠》虽然都是多人奖杯，但都有不少捷径可循，运气好加上有朋友帮助的话，数小时的配合操作加上随意游玩升级，便可以轻松愉快地完美本作。

Questions Later
在没有受到伤害的情况下对所有敌人造成伤害

常规拿法相当困难，毕竟战场情况非常混乱。选择护送战模式，在成为防御方（比对方先进入战场进行防守）的情况下，选择人物狙击手凯尼莎，在进攻路线的拐口处放置陷阱，然后退后等待敌人进攻即可。如突破第一个拐口未获得奖杯 / 成就，即在之后的多个拐口处依次放置陷阱。只要保证人物本尊不出现在战场前线受伤，利用陷阱很轻松便能达成。

Boom Headshot
连续爆头五次

使用角色吵吵先生，直接冲向对方机动性较低且血量较高、体型较大的肉盾角色面前，瞄准头部一顿扫射即可达成。

Last One Standing
成为惟一幸存的玩家

歼灭战模式中选择可以隐身的刺客斯卡伊。在前几战中攒出大招后，保证自己的安全，大可不管队友的状况，毕竟需要他们全被歼灭。随着安全区域的逐渐缩小，隐身在区域中心使用大招即可将全部敌人一次解决。

Not Like This
生命值低于 50 时击杀一名敌人

包含自己死亡后击杀也算，可与另外一个奖杯 / 成就 From the Grave 一同解锁。利用上一个奖杯 / 成就的方法，在常规模式中冲进人群使用大招并被击杀，大招再消灭敌人后即可达成。

Survivor
生命值低于 10% 时存活 50 次

选择角色炸弹王，在角落自残到相应血量，再等待血量恢复满后反复自残 50 次即可达成（注意不要回到出身点恢复生命，必须要原地恢复生命）。

I Like Big Numbers
局比赛中造成 100000 点伤害以上

奖杯将对护盾的伤害也计算在内，选择输出持续力较强的角色打得奔放一些，很容易就能达成本奖杯 / 成就，最终结算画面的伤害不包含护盾伤害，所以会低于 100000。

Sniper
击杀一名 300 码以外的敌人

最好估算距离与蹲守的地点为伐木场出身点的一侧（见下图），蹲守此处击败一名敌人即可达成。



Counter-Air Defense
击杀空中距离地面 100 码以上的玩家

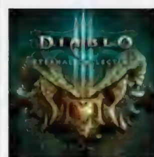
该高度比预估的实际要小很多，集中火力瞄准飞行中的敌人很容易就能达成。

Bounty Hunter
终结一名 15 连杀的敌人

想碰到一名能连续 15 杀的大神就相当困难，还得在敌对阵营，还得被自己击杀，获取难度可想而知。实际上只需要找 4 个朋友组队，在护送战模式中疯狂的给对面送人头即可。当听到“毁灭世界”的语音时即表明对方有一名玩家达到 15 连杀，再对方多名玩家达到 15 连杀后开始反击，很简单便能获得本奖杯 / 成就。



暗黑破坏神 III 永恒之战版



原名 Paladins
机种 PS4/XOne
发售日 2017 年 6 月 27 日
类型 动作角色扮演
发行商 Blizzard
版本 英文版
文 六等星

复制装备

作为一款极具看脸的刷刷刷游戏，几名朋友共同“创业”很难保证大家游玩的进度一致，想必不少 PC 版的玩家在看到别人掉落一件又一件远古传奇的时候，心里一阵羡慕嫉妒恨。但如果你玩的是主机版，这一切都将不是问题。

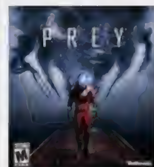
主机版为了照顾网络因素，因此新增了离线模式，关键的是该离线模式竟然不是即时存档。当一名玩家获得装备时通过邮箱发送给好友并不会触发存档机制，只需要寄出后关闭游戏便能复制一件装备给好友，不排除在今后的版本中会修复这一机制（但主机还有 U 盘 / 云存档备份方法，你懂的）。

伪随机赌博

非即时存档的漏洞也可以利用在万恶的血岩碎片赌博上，但并不能提供什么帮助，因为这个赌博系统根本不是按照随机概率进行分配，而是在一开始便将赌出的装备按照顺序排列，哪怕游玩产生了大量乱数也都无法撼动在因果上已有结论的血岩赌博。



掠食



原名 Prey
机种 PS4/XOne
发售日 2017 年 5 月 5 日
类型 主视角射击
发行商 Bethesda
版本 中文版
文 三日月

关于成就 / 奖杯“我与它”的详细拿法

这个成就 / 奖杯的获得难度是本作中最高的，因为这个成就 / 奖杯需要玩家“亲手”把所有人杀掉。这就意味着所有被心灵控制魔控制的人类和被困在货柜里的伊威都需要玩家亲手杀掉（前者靠近玩家会自爆，后者不救他或者直接打开货柜，这些都不算“亲手”杀掉）。其中最麻烦的是员工宿舍区的 18 个被控制者，玩家必须要保证自己在第一次到达宿舍区时就把所有人给杀掉，要不然失去控制的人类会昏迷，并在玩家离开该区域的时候就会直接从游戏消失！

员工的状态和位置可以通过安检站的工作台来查看，本作里可杀害的人类参见下一页。

塔罗斯一号大厅的创伤中心：崔佛·J·杨（被控制）
停机坪逃生舱的两人：支线“尝试逃脱”，选择不修理而是直接发射逃生舱就可杀死二人。
植物园上层的温室：3人（被控制）
心灵电子所的囚犯：1人（注：必须亲手杀掉，通过实验将其杀死不算）
员工宿舍：18人（被控制），难点之一，由于漏杀或者误杀的几率很高，建议玩家多多备份存档以防万一。
员工宿舍厨房：“威尔·米切尔”，支线“厨师的请求”相关NPC）伊威博士、米凯拉
货物存放所：8人
生命支援所：4人（只会在达尔登场并触发支线任务“主动出击”后才会登场）
达尔
艾力克斯

总共42人，玩家可以通过统计来确定人头数。另外本作有一些乍看非常搞笑的BUG，伊威和达尔是本作中少有的会在游戏里转移位置的NPC（货物存放所的也会，但是否转移以及会转移到哪里是随机的）。由于本作事件触发的条件以及顺序都比较复杂，有时候游戏自身也会搞混。直接后果就会导致NPC会重复出现，例如理应到达办公室的伊威会同时出现在货物存放所，理应在停机坪的达尔却同时出现在了生命支援所。这种因为BUG而重复出现的NPC也是计算在内的，由于这个成就/奖杯与其说是要求玩家杀死“全部人”，实际上是要求玩家杀死“42”个人，因此这个BUG也姑且能算是良性BUG了，这个BUG在游戏的初始版本中经常出现，遇到的话不妨加以利用一番（当然别忘了存档以防万一）。



如何在早期快速辨别拟态

“拟态”算得上是本作的标志性敌人，虽然它只是一个初期就会遇到的杂兵，但由于它会伪装成场景中的物品。在初期还没有获得心灵探测仪的情况下，它总能时不时吓玩家一跳甚至给玩家造成不小的伤害。辨别它的方法有很多，除了观察手电筒的亮度（敌人靠近时亮度会明显提高）和寻找场景违和感（例如地上突然出现了一个杯子）外，在初期玩家还可以直接按下RS键/R3键。这个按键原本是在初期用来聚焦玩家视线、提高可视距离，本来没什么用。但是如果玩家在此状态用准星观察四周的时候会发现，在遇到敌人时，准星会变成红色，这个对那些已经伪装成“物品”的拟态也同样有效。



生化危机 7

原名	RESIDENT EVIL 7 biohazard
机种	PS4/XOne
发售日	2017年1月24日
类型	动作冒险
发行商	Capcom
版本	中文版

文 | 苍穹



特典奖励

《生化7》在通关时不会存档，不过只要达成特定条件即可解锁特典奖励，新开游戏时特典道具都会存放在物品箱中，而且奖励能够跨难度继承。合理利用特典道具能够为玩家在挑战高难度、或是解锁奖杯/成就时提供帮助。

以下是所有特典奖励的解锁条件。如果背包的容量不足，建议优先选择丢弃各种特典道具，它们会直接回到物品箱而不是消失。

特典奖励	效果	解锁条件
埃尔伯特01R	大威力手枪	任意难度通关
防卫的秘密	携带后，成功防御时受到的伤害为1/8	正常以上难度通关
防御的本质	携带后，成功防御时受到的伤害为1/8	无所不在先生的雕像全收集
步行鞋	携带后，行走的速度变为1.3倍，但奔跑速度不变	无所不在先生的雕像全收集
圆锯	强力近战武器	4小时以内通关
X射线眼镜	携带后，显示周围半径10m内的道具位置（效果与兴奋剂相同）	4小时以内通关
无限弹药	携带后，枪械类武器弹药无限	疯人院难度通关

注：同时携带防卫的秘密和防御的本质，成功防御时受到的伤害为0。

小技巧·隐藏合成方法

由于手枪的威力较弱，对付菌兽时如果不能准确命中头部，往往需要浪费大量子弹才能解决一只。增强型的手枪弹药威力为普通弹药的3倍，是提升手枪实用性的关键。系统给出的合成方法为：火药+强烈化学液体→增强的手枪弹药10发。实际上，还有一种隐藏的合成方法：火药+手枪弹药10发→增强的手枪弹药5发。用这种方法可以把平时节省下来的普通弹药和火药更有效地利用起来。

小技巧·取消硬直

防御是本作的重要系统，除了抵挡攻击、减轻伤害外，还能够用来取消硬直。当玩家使用急救药、装填子弹时，都会有一段强制的动作时间，其实只要等血量回复、子弹数量发生变化后，立刻按防御即可取消后续的多余动作，节省时间，这也是高难度战斗时必须掌握的技巧。

小技巧·快速射击

对于“埃尔伯特01R”以外的手枪（即M19、G17、MPM），由于反作用力较小，可以实现快速连射。具体操作为在攻击时有节奏地松开瞄准键，即用“瞄准射击→快速射击→瞄准射击”交替的形式循环，实现快速连射，从而达到速杀敌人的目的。

小技巧·骗子弹

本技巧运用于“杰克55岁的生日”DLC中，虽然“无限弹药”的负面效果导致该技巧不利于挑战高评价，但是可以用它骗子弹。具体操作为在准备阶段先拿出手枪和“无限弹药”，立刻切换子弹就能让枪膛里凭空多出10发增强的手枪弹药，然后再把技能放回箱子即可。

超级机器人大战 V



原名 スーパーロボット大战 V
机种 PS4/PSV
发售日 2017 年 2 月 23 日
类型 策略角色扮演
发行商 BNEI
版本 中文版

文 乌冬

隐藏要素

机体 & 驾驶员

机体名称	驾驶员名称	条件
黑暗勇者	黑暗勇者	1.17话结束后舞人、特急猛兽机器人、急救列车机器人的合计击坠数在60以上，这样会进入隐藏关卡“漆黑勇者特急”。 2.完成隐藏关卡“漆黑勇者特急”。 3.28话B加入，选其他路线则在合流时加入。
全装甲型ZZ高达	—	1.25话A/25话B让捷度和玛莉妲战斗，波蕾或者波蕾二世和玛莉妲战斗，再由巴纳吉击坠玛莉妲。 2.35话过关前捷度达成王牌驾驶员。 3.35话过关前ZZ高达的获得自订奖励。 4.满足以上条件在第36话入手。没有达成以上条件的话还可在进入if路线后入手。
葛兰雪	辛尼曼	1.23话A/23话B让捷度、巴纳吉分别和玛莉妲战斗，再由巴纳吉击坠玛莉妲。 2.25话A/25话B让捷度和玛莉妲战斗，波蕾或者波蕾二世和玛莉妲战斗，再由巴纳吉击坠玛莉妲。 3.满足以上条件37话B作为我方支援参战并加入，选其他路线则在合流时加入。
赫巴比	日札	1.23话B让日札击坠敌机。 2.24话B由捷度击坠日札。 3.25话A由阿宝、捷度、巴纳吉、凯萨卫中任意一人击坠日札。 4.30话A让作为我方增援的尊尼特和日札都击坠敌机。 5.36话由捷度击坠日札。 6.37话B由嘉美尤击坠尊尼特和日札。 7.以上条件满足3个以上在40话开始时加入。没有达3个以上条件的话还可在进入if路线后入手。
拜亚兰特装型	尊尼特	1.23话B让尊尼特击坠敌机。 2.24话B由嘉美尤击坠尊尼特。 3.25话A由阿宝、捷度、巴纳吉、凯萨卫中任意一人击坠尊尼特。 4.30话A让作为我方增援的尊尼特和日札都击坠敌机。 5.36话由嘉美尤击坠尊尼特。 6.37话B由嘉美尤击坠尊尼特和日札。 7.以上条件满足3个以上在40话开始时加入。没有达3个以上条件的话还可在进入if路线后入手。
潘娜洛普	雷恩	1.24话B让凯萨卫驾驶Ξ高达出击，在凯萨卫生存的情况下迎来我方增援。 2.24话B由凯萨卫击坠雷恩。 3.30话A由凯萨卫击坠雷恩。 4.30话A雷恩作为我方增援登场后，在其生存的情况下过关。 5.31话A让凯萨卫和雷恩战斗，战斗后两人都没被击坠。 6.37话B由凯萨卫击坠雷恩。 7.以上条件满足2个以上在40话开始时加入。
新自护号	伏朗托	1.通常路线36话巴纳吉、阿宝、嘉美尤分别和伏朗托战斗，之后由巴纳吉击坠伏朗托。51话关卡中加入。 2.if路线自动加入。
α·亚索龙	罗尼	1.27话后的分支选“留在宇宙世纪世界”。 2.31话A让凯萨卫、巴纳吉分别和罗尼战斗，再由巴纳吉击坠罗尼。 3.36话后的分支选择“加入宇宙部队”。 4.38话B让凯萨卫或巴纳吉对罗尼进行说得，之后由凯萨卫或巴纳吉击坠罗尼。
Raisia	吉儿	1.35话安琪、希尔妲、薇薇安、罗莎莉中任谁和萨莉亚、艾尔莎、克莉丝战斗。 2.37话C让安琪和萨莉亚、艾尔莎、克莉丝三人战斗。希尔妲或罗莎莉和克莉丝战斗。 3.38话C由吉儿击坠萨莉亚。 4.满足以上条件在38话C过关后加入。二周目无条件加入。
梵格雷Ⅱ	另一名主角	1.48话由主角击破另一名主角。 2.49话加入。
Savage（Crossbow）	—	1.31话A宗介的Savage击坠1架以上敌机，过关后入手。
福音战士第13号机	薰	1.39话由真嗣击坠第9使徒和第10使徒。如果真嗣已经达成王牌驾驶员则只要击坠其中一个使徒。达成条件会进入隐藏关卡“使者来访”。 2.完成隐藏关卡“使者来访”后入手。
兹瓦尔肯	梅露妲	1.8话作为支援的梅露妲击坠1架以上敌机。 2.28话A由山本玲击坠梅露妲。过关后暂时加入。 3.47话正式加入（无需达成以上条件）。

零件

名称	条件
超合金Z	1.29话A“进化的彼端”让阿强在钢铁屋待机。

追加武器

机体	武器	条件
蹦太君	蹦太君突袭	1.27话过关时宗介的击坠数在40以上。 2.27话过关时宗介、毛、克鲁兹、克鲁佐、泰莎的合计击坠数在100以上。 3.达成以上两个条件会进入隐藏关卡“心意的形态”，完成后蹦太君加入并追加武器“蹦太君突袭”。没有达成条件则在40话无条件加入，但没武器“蹦太君突袭”。
抚子C	相转移炮	1.37话前琉璃达成王牌驾驶员。37话C过关后追加。其他路线合流后追加。 2.进入if路线和二周目无条件追加。
Ξ高达	飞弹荚舱	1.31话A凯萨卫和雷恩战斗，战斗后两人都生存。 2.38话B过关后追加，其他路线合流后追加。 3.进入if路线和二周目无条件追加。

隐藏关卡

名称	条件
漆黑勇者特急	17话结束后舞人、特急猛兽机器人、急救列车机器人的合计击坠数在60以上。
心意的形态	1.27话过关时宗介的击坠数在40以上。 2.27话过关时宗介、毛、克鲁兹、克鲁佐、泰莎的合计击坠数在100以上。
使者来访	39话由真嗣击坠第9使徒和第10使徒。如果真嗣已经达成王牌驾驶员则只要击坠其中一个使徒。
漫长旅途的援助者	1.8话作为支援的梅露妲击坠1架以上敌机。 2.28话A由山本玲击坠梅露妲或42话过关时冲田十三达成王牌驾驶员。

if 路线

●50 话之前培养出 25 名王牌驾驶员。

●在 47 话使用一次大和号的武器“波动炮”。

达成以上两个条件后 50 话一开始的剧情中就会出现对话分支，选择“今后恐怕仍有困难在等著我们”即可进入 if 路线，选择“战斗已经都结束了”则是原来的通常路线，还有如果没有达成以上两个条件的话则是默认通常路线。

神明战争 跨越时空

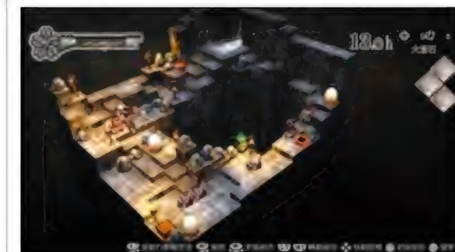


原名 GOD WARS ~时をこえて~
机种 PS4/PSV
发售日 2017 年 6 月 22 日
类型 策略角色扮演
发行商 角川 Games
版本 中文版

文 乌冬

自动刷 JP 和 EXP

刷 JP 和 EXP 可利用大江山的委托“试掘封闭坑”，先给出战的角色装上有辅助技能的副职业，战斗中将杂兵消灭到只剩下石头，然后把我方角色的 AI 全部设为“补给型”并放置，这样角色就会自动互相加 Buff，有条件还可以装上被动技能“熟练取得强化”或“EXP 取得强化”加快效率。此方法对获得“技术造极者”、“职业造极者”、“战力造极者”三个奖杯有不小帮助，但要注意熊、因幡和乌龟这 3 个角色有可能会用固有职业里的解放类技能，导致技能无法使用，他们三个最好另外手动练。



神奇小子 龙之陷阱

原名 ウンダ－ボ－イドラゴンの罠
机种 NS/PS4/XOne
发售日 2017年4月18日
类型 平台动作
发行商 DotEmu
版本 中文版



文 北山杉

全生命上限收集地点

1. 村子里找到高塔，从下面的那扇门进去，然后进入地下再往右走打开宝箱即可获得。

2. 沙漠往左走到尽头，越过金字塔找到一间藏有宝箱的房间，开启宝箱即可取得一颗心。

3. 从丛林左边的尽头下水，然后进入水下的房间即可。

4. 使用狮人形态从高塔左侧打碎石桥下去进入地下通道，接着再次打碎路上的一座石桥下去往右走即可找到宝箱。

5. 使用鹰人形态从武器店下方的水井下去，再从第二个出口向上飞出即可看到宝箱。

6. 从沙滩遇难船的位置往右走到尽头，找到一个有宝箱的房间即可。

7. 位于最终BOSS吸血龙所在城堡的第5幕开头处。

全魅力石头关卡地点

蜥蜴人专属关卡：前往沙漠关卡，进入水下一直往左直至尽头，使用蜥蜴人形态撞开头上的石块后即可进入。

老鼠人专属关卡：在地底世界第1幕的尽头处的第一级石阶往左进入秘密通道即可到达。

食人鱼人专属关卡：从沙滩第1幕下到水下往左走，在商店的右上方台阶上按方向键↑键即可打开进入关卡的隐藏门。

狮人专属关卡：从沙滩第2幕下到水下往右走，会看到几个由低到高的柱子，进入在第一个与第二个柱子之间的空当，打碎脚下的石头（被珊瑚挡住很难发现，但切换回8-bit画面就很容易看到了）即可进入。

鹰人专属关卡：飞越火山最后一幕城堡右边的高墙即可进入。

神奇小子专属关卡：村庄诊所旁边的房子，主线通关后就能够进去了。



刷钱方法

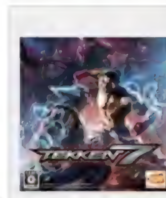
由于原版游戏中存在宝箱刷新的设定（每一次输入存档密码都会重新刷新），重制版游戏中也将这一机制继承了下来，甚至要更简单一些。打开道具宝箱拿走金币和道具后只需要退出到标题界面后再次进入到游戏中打开宝箱即可再次获得金币和道具（但特殊道具如增加生命上限的心无法重复取得）。利用这种方法玩家可以在很短的时间内足不出村便成为一方巨富。

快速变身

在游戏中玩家想要转换身体形态时必须前往村庄水井处的变身台，然而在得到塔斯马尼亚剑之后变身就成为了一件十分方便的事，只需要装备塔斯马尼亚剑，按下跳跃键原地起跳的同时在空中保持方向键↑/左摇杆↑后再按攻击键，即可在任何地点（BOSS的房间、魅力石头关卡除外）快速变身。

铁拳 7

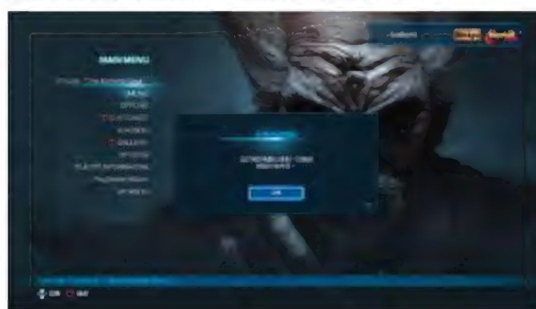
原名 Tekken 7
机种 PS4/XOne
发售日 2017年6月1日
类型 格斗
发行商 BNEI
版本 中文版



文 纱迦

全要素速解大法

本作中只要完成2000场比赛，即可解锁全部要素。这2000场比赛，不限在线离线，不限模式。如果有连发手柄的话，可以用挂机大法来完成。用双手柄联线插主机打对战模式，2P使用连发手柄，将局数调为1局，时间改为最短的30秒，之后进入对战模式后将2P的○/A设为自动连发，这样在时间到之后2P因为自动连发的关系会自动选择开始下一局，如此即可完成无限挂机。已完成的局数可以在玩家情报中查看。



塞尔达传说 荒野之息

原名 ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド
机种 NS/Wii U
发售日 2017年3月3日
类型 动作冒险
发行商 Nintendo
版本 日版



文 纱迦

无限奔跑

无限奔跑的方法是按住↓键不放叫马，之后只要保持↓键不松开的状态，用左摇杆配合连按B键，即可以不消耗耐力而进行无限奔跑。虽说这个手势比较痛苦，但在某些场合还是能派上大用场的。另外因为攀爬时不能叫马，所以这一招对攀爬没用。此法在最新版中依然可用，看来官方已经不打算将其修正了。



勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 水无月 美编 咕噜

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光	Square Enix	PS4
ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	角色扮演	日版
2017年7月29日	本地1人	无对应周边
售价 9698 日元		

系统篇

时隔5年，国民RPG"《勇者斗恶龙》系列"最新作终于发售了，本作在3DS和PS4双平台上，以"两个平台，三种画面模式"为玩家们带来了全新的游戏体验。相比各方面更贴近系列传统的3DS版，本作的PS4版依靠出色的画面与诸多贴心设计，是一部非常适合新玩家接触"《勇者斗恶龙》系列"的入门作。由于两版本在内容上有很大不同，本篇攻略也将以PS4版作为基准。那么就让我们一起步入这个幻想世界，去拯救洛特泽塔西亚大陆吧。

游戏操作

按键	效果
○	确定/在地图上攻击敌人
□	（在主菜单下）自动使用咒文回复全队HP
△	打开主菜单/（战斗中）切换队伍作战与个人指令
×	取消/跳跃

按键	效果
R1	旋转镜头
R2	跳跃/（骑乘坐骑时）特殊行动
R3	视角恢复
L1	旋转镜头
L3	拉近镜头
Option	打开或取消自动奔跑

界面说明

主界面



①菜单 ②金钱 ③后备队员 ④前排队员 ⑤领域状态提示 ⑥小地图

战斗界面



①菜单 ②退回上一级作战菜单 ③出战成员 ④角色的强化、弱化状态 ⑤领域状态提示

在冒险开始之前

冒险之书（冒险の书）

作为"DQ系列"的传统，在游戏开始前会让玩家作成"冒险之书"（冒险の书をつくる），玩家需要从9个存档位中选择其一，输入自己的名字后正式开始游戏。

限制游戏（しばりプレイ）

在作成冒险之书，输入自己的名字的时候 按△键可以进入“限制游戏”的选项，所谓限制游戏就是在游戏中给自己增加各种不利条件，可以当做是一种自我挑战。限制游戏中可选择的不利条件有4种，分别是“不能从战斗中逃跑”（战斗からにげられない）、“不能购买物品”（买い物できない）、“不能装备防具”（防具を装备することができない）和“害羞诅咒”（はずかしい咒い，无法和城镇中的NPC对话，战斗时有一定几率因为害羞而无法行动）。

复活咒文（ふっかつのじゅもん）

从FC版DQ1、DQ2时代过来的老玩家对于这两作中用于保存当时游戏状况，方便玩家中断游戏后重开的“复活咒文”一定有印象吧，而本作除了普通的冒险之书记录（包括普通的教会/女神像记录以及自动记录）方式外，也实装了这一怀旧的系统。在教会保存时选择“ふっかつのじゅもん”可以得到能够反映玩家当前等级、进度、所持物的大致状况的复活咒文，注意只是“大致状况”并非实际状况。3DS版获得复活咒文也能在PS4版使用，同时要注意游戏中只能最多获得进度到魔王复活时间点的复活咒文。

勇者的冒险手册（主菜单说明）

道具（どうぐ）

本作的道具分为个人持有和队伍持有，队伍持有即子菜单中的道具袋（どうぐぶくろ）、装备袋（そうびぶくろ）和贵重品（だいじなもの），每个角色包括自己装备的武器防具饰品在内，总共只能持有24件物品，剩余会被转移到队伍持有的道具袋或装备袋中，在战斗中该角色只能使用自己个人持有的道具，因此在一些重要的BOSS战之前需要提前分配好回复药或是解除异常状态的道具。

咒文（じゅもん）

可以使用回复、复活咒文，以及系列传统的ルーラ(返回过去的城镇)、リレミト（立刻从迷宫中脱离）等非战斗用咒文。另外卡缪的咒文インパス可判断宝箱是否为宝箱怪，在游戏中后期是很有用的。

装备（そうび）

本作每个角色的装备位置有右手、左手、头部、身体、饰品1、饰品2共6个位置，游戏中一部分装备被称为おしゃれな装被（变装装备），在装备上之后可以改变角色的外观，有些变装装备只需要身穿一件就能改变角色外观（一般是身体部位），另外一些变装装备要穿齐一套才能有变装效果。

同伴（なかま）

可以和队伍中的同伴闲聊，了解当前的状况和冒险的目的。

强度（つよさ）

可以查看各个角色的当前装备、能力数据、习得咒文、习得特技以及和其他角色的连携技。

作战（さくせん）

■全回复（まんたん）

用效率最高的方式将全员的HP补满。

■几乎全回复（ほぼまんたん）

用效率最高的方式将全员的HP基本补满。

■技能盘（スキルパネル）

消耗各个角色的技能点让同伴学习新的技能。

■替换（いれかえ）

交换队伍中各个同伴的位置，可以把后备队伍中的同伴换到前排。

■作战改变（さくせんがえ）

改变同伴的AI设定

■战历（せんれき）

查看剧情梗概、任务列表、怪物、物品、锻冶、称号图鉴等。

■旅行心得（旅の心得）

查看游戏中的各项教学指南

■系统设定（システム设定）

进行战斗演出、镜头移动、画面明亮度等系统设置。

勇者的培养心得

什么是技能盘?

在菜单中的“作战”中选择“技能盘”即可进入角色的技能盘界面，在这里消耗同伴的技能点（スキルポイント）可以让同伴习得新的技能，技能点可以通过升级或是使用技能种子（スキルのたね）来获取，技能习得是除了更换装备和升级之外，培育强化同伴的主要方式之一。

TIPS 本作的ルーラ咒文可以在室内使用，不用再担心被天花板给挡住了（只限PS4版），也因此本作リレミト咒文（从迷宫中脱出）就基本没有使用价值了。

如何学习新的技能?

各个同伴的技能盘都由若干个六边形格组成，且各个同伴的技能盘构造都不同，根据所处的区域不同会被分为数个类别（比如主人公的技能就分为片手剑、两手剑、剑神、ゆうしゃ等几类），学习技能只能从中间的起始格开始，只能习得已点亮（即已习得）邻接六边形格的技能格，每个技能格需要消耗的技能点都不一样。而每个同伴的技能盘中都有一部分显示"?"状态的秘密技能格（ひみつパネル），这种技能格只有至少点亮其周围4个或以上格子才能习得，这样的技能一般都是比较强力的技能。同时每个同伴的技能盘上都有个别格子在点亮后会获得10个技能点的奖励（显示アタリ的字样），在技能盘界面中按□键选择まとめてふりわけ可以直接通过选择不同的技能类别来习得技能。另外随着剧情的发展，各个同伴的技能盘还会得到扩张强化。



如何洗点

主线剧情在古雷格加入后，教会和女神像处增加了洗点（スキルリセット）的功能，这一功能可以将一位同伴技能盘中的某类别技能中已习得的技能变为未习得状态并且归还消耗的技能点数。由于本作对于技能点的需求还是比较紧张，在不使用技能种子的情况下，各个同伴就算练满99级也无法把全部技能盘点满，因此玩家面对某些强力BOSS时，可以根据需求有针对性地进行洗点来获得在BOSS战中有用的技能。洗点费用是每一点技能点20G。



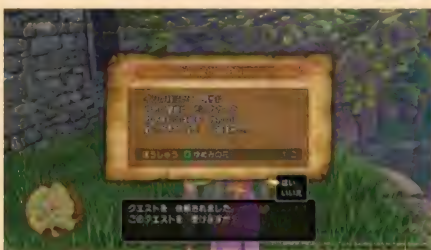
勇者的探索指南

NPC的地图标记

本作的重要NPC上在地图上通常会有粉红色和紫色的标记。粉红色标记的NPC在画面中头上会有一个感叹号，他们往往都会告诉玩家该如何进展主线剧情，如果玩家在冒险中不知道该去哪里了?那么就多和这些NPC对话，获得下一个目的地的提示吧。



而紫色标记的NPC在对话后会给玩家提供各种支线委托（クエスト），这些委托与主线无关，但是完成后可以得到报酬。玩家接受了委托之后可以在菜单"作战"选项下的"战历"中查看。大多数委托随着主线剧情的进展会逐步解锁，不过也有一些委托是需要完成一些前置委托才会出现的。这里要注意的一点是，随着游戏主线剧情的进行，一部分游戏地图和场景，以及NPC位置会发生变化，某些委托如果当时没有接、或是接了没有完成，那么在一段时间内可能会无法完成，因此为了保险起见，建议接到各种委托之后都第一时间完成。



营地

营地在地图上以一个篝火标记表示，玩家调查该处的篝火后就可以和同伴宿营，宿营时可以选择休息到哪个时间段，同时还可以和其他同伴交流。营地中一般都有和教会同样功能的女神像，部分营地在宿营时还会出现商人，不同地图上的营地商人所贩卖的商品也不同。在营地还有一个重要的功能就是使用不可思议锻造（ふしぎな锻冶）打造各种物品，关于不可思议锻造我们会继续在下文给大家介绍。



采集

游戏中的各处闪光点就是可以采集素材的采集点，在地图上以羽毛标志表示，一些诸如矿石、果树等采集点靠近后会出现蓝色感叹号，调查后会出现多个闪光点。采集过素材后的采集点在一段时间后会重新复活。



时间与天气的变化

本作中有时间流逝和天气变化的概念，时间有早晨、白天、傍晚、夜晚四个时间段，可以在宿屋或者营地篝火处选择休息（休む）来进行调整，而天气变化可以通过和地图上的天气预报牛对话来得知。时间和天气的变化会影响到游戏中一部分事件、采集点、特定敌人的出现与否。



教会与女神像

城镇中的教会和野外的女神像是为玩家提供记录、复活、解毒、解咒以及技能洗点的场所，同时还可以获得保存玩家状况重新开始游戏的复活咒文。





坐骑

游戏中有多种坐骑可以使用，除了主人公的爱马之外，在场景中将一些闪光的魔物打倒之后也可以将之当成坐骑使用，使用坐骑时除了移动速度比步行更快之外，往往还有一些特殊效果。不过一旦切换地图或场景后坐骑就会消失，马匹的话可以在地图上寻找“唤马铃”将之召唤出来，而其他魔物坐骑则要重新寻找闪光魔物并将之打倒才行。



船

游戏主线在完成ダーハルーネの町相关剧情之后可以获得船只，乘坐船只就可以在海上航行了，不过只有在地图上有船锚标志的场所才能登岸，登岸后只要和码头边的NPC アリス对话就可以回到船上。在游戏中期获得マーメイドハープ后，可以前往海底王国或是通过海面光柱传送到另一处光柱处（可以传送的两处光柱之间在大地图上有连线连接提示）



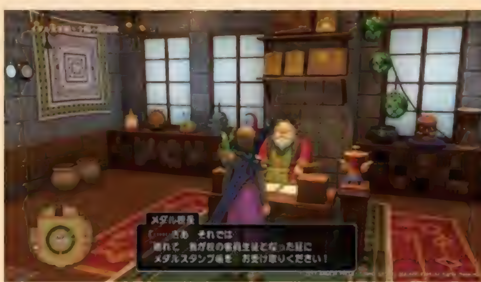
飞行

游戏主线终盘可以获得“天空のフルート”，使用后可以召唤具有飞行能力的巨鲸ケトス作为飞行交通工具，不过很可惜的是ケトス并不能在任意地点降落，只能前往一些空中浮岛（如天空の古战场或神の民の里）或是几处正常方式无法前往的高地（在游戏画面中有金黄色的光柱作为标志）



小徽章（ちいさなメダル）

作为“DQ系列”的传统，本作的小徽章收集依然健在，小徽章隐藏在游戏场景各处，需要玩家仔细寻找收集。在剧情进展到メダル女学园之后，从校长处获得小徽章印账（メダルスタンプ账），本作的小徽章兑换奖品的方式是累积型，校长会根据玩家收集到的小徽章的累积数量自动给玩家派发奖品，拿齐全部奖品总共需要90枚小徽章，不过流程中即使错过小徽章也不要紧，因为本作中在通关后是有无限获取小徽章的方法的，在下期的深度研究中我们会为大家提供关于小徽章的高效率收集方法。



书架

游戏中各个场景都会有可调查的书架（其特征是中央有一本红色的书），调查后大多数书架都是介绍本作世界观相关的资料，不过也有一部分书架调查后可以得到锻造配方。



钥匙

本作的各个场景中会有许多暂时无法打开的门，在游戏主线流程中获得特定的钥匙后才能打开，而打开后的宝箱往往都是比较好的道具。游戏中的钥匙共两种，分别是可以打开地图上为红色标记门的魔法钥匙（まほうのカギ）与可以打开地图上为白色标记门的最后钥匙（さいごのカギ），下面为大家介绍这两种钥匙的获得方法和使用场所。

魔法钥匙（まほうのカギ）

■获得方法

主线剧情完成プチャラオ村相关剧情，打倒BOSS メルトア后自动获得，需要用魔法钥匙打开的门如下：

使用场所	可获得物品
イシの村 东面河流附近	いやしのうでわ
デルカダール城下町・下层东侧	5000G
ホムスビ山地 荒野の地下迷宫附近小屋)	退魔の太刀
サマディー城下町 酒場酒场旁的民家	レシピ「なれる！魔法使い」、ちいさなメダル、2000ゴールド
ダーハルーネの町 西侧民家1楼	命の石、ふしぎなきのみ、ちいさなメダル、レシピ「明日天使になあれ」
バンデルフォン王国迹 两个地下室之一	レシピ「王子と姫のヒミツ」、パープルオーブ、せいれいせき
ユグノア地方 营地东侧海岸	ちいさなメダル×3
ソルティコの町 教会与海滨之间的屋子	キラーピアス
ナギムナー村 村内的坂道上	ゾンビメイル、ちいさなメダル、いのちのきのみ
メダル女学园 1层图书室旁的房间	いかずちのたま、ちいさなメダル、メダ女の制服
プチャラオ村 阶梯旁的民家	けんじゃのせいすい、レシピ「银の使い方」
メダチャット西の岛 中央建筑物	はやぶさの剑
ユグノア・入り江の岛 北面建筑物	天使のソーマ

最后钥匙（さいごのカギ）

■获得方法

本篇通关后，继续开展剧情直到回到过去世界的神の民の里，在“いにしえの神苑”附近的宝箱中取得，需要用最后钥匙打开的门如下：

使用场所	可获得物品
サマディー城下町 枯井中	マグマの石
地下牢狱・下层牢房	ドクロのかぶと、レシピ「盗贼王指南」
荒野の地下迷宫最深处	パンドラボックス・邪、レシピ「军人制服论」、メタルキングベスト
ダーハルーネの町 枯井中	50000G、しんかのひせき、ちいさなメダル
バンデルフォン东の岛	レシピ「生と死の指轮」
シケスビア南の南	ほしのカケラ
メダチャット西の岛	メタルキングよろい
南西の孤岛	レシピ「战女神の教典」
クレイモラン城 地下1阶	ときのすいしょう、うつくしそう、レシピ「ロイヤル工艺集」、青い宝石、つきのめぐみ、ばんのうぐすり
クレイモラン北西の高台	レシピ「大贤者默示录」
メダチャット西の高台	ちいさなメダル×3
ナプガーナ中央の高台	ときのすいしょう
ホムスビ北の高台	レシピ「しゃくねつの武具」
グロッタの町 枯井中	きんかい
プチャラオ村 枯井中	きんかい
天空の古战场 地下9层	レシピ「金星神の言行录」

TIPS 同伴进入领域状态后，只要不行动（防御也算行动）领域状态就不会消失，因此可以将进入领域状态的同伴放入后备队伍中，就能永久保持其领域状态了，可以用来完成一些需要发动特定连携技的委托或是在BOSS战前给同伴保存领域状态。

勇者的战斗指南

进入战斗后的作战菜单



本作的战斗是可见式遇敌，在接近敌人后按○键攻击敌人就能发动战斗。在サマディー王国的剧情结束后主人公可以获得弩箭（ボウガン），在距离目标敌人较远时也能利用射箭将敌人引来。

进入战斗后首先是作战菜单，有4个选项：

■战斗（たたかう）

选择后进入各同伴的个人战斗指令菜单或各角色根据自身设置AI进行战斗。

■作战变更（さくせんがえ）

改变同伴的AI设定，各AI特色如下（见表）

AI名	效果
ガンガンいこうぜ	无视MP消耗全力进攻
バッチリがんばれ	适度使用MP进行战斗
いろいろやろうぜ	各种咒文和特技都尽量尝试一遍对敌人进行打击
MPつかうな	不管什么状况都不使用消耗MP的技能
いのちだいじに	重视回复，确保角色尽量不死亡
めいれいさせろ	手动操控

■换人（いれかえ）

交换队伍中各个同伴的位置，可以把后备队伍中的同伴换到前排。在战斗中可以以此来将HP处于危险状态或是已经被打倒的同伴换成后备成员。另外我方在场的队伍成员全部被打倒的话，会自动全部切换成后备队员上场。

■逃跑（にげる）

从战斗中逃跑，有一定概率失败。

战斗中的个人指令

■攻击（こうげき）

普通攻击，伤害由角色能力和武器性能决定。

■特技（とくぎ）

使用该角色的特技进行战斗。

■咒文（じゅもん）

使用该角色的咒文进行战斗。

■道具（どうぐ）

使用该角色个人所持物品中的道具。



■防御（ぼうぎょ）

进行防御，下一次受到伤害减半。

■装备（そうび）

更换当前装备，可以直接更换在队伍装备袋中的装备，不需要放进个人道具袋中。战斗中更换装备不消耗行动。

■连携（れいけい）

进入领域状态后可以发动连携技。

在个人指令菜单下按△键可以退回上一级的作战菜单，不过战斗这一选项会被状态观察（状态をみる）替换，这个选项可以观察各个角色当前的强化、弱化或异常状态。

战斗视角切换

本作的战斗视角有“自由移动战斗视角”（フリー移动バトル）和传统的“自动镜头战斗视角”（バトル演出きりかえ），前者在战斗中给角色下达指令后，玩家可以操作角色在战斗场地中自由移动且改变镜头视角，而后者和系列传统一样，战斗中不能自由移动且下达指令进行战斗演出时镜头视角固定。这两者可以在“作战”菜单下的“系统设定”中随意切换，且哪一种战斗视角对攻击和技能的效果都没有任何影响。



领域状态（ゾーン状态）

领域状态是本作战斗中非常重要的要素之一，在战斗中，在发动攻击/受到攻击等各种各样条件的累积和影响下，角色会进入被称为“领域”（ゾーン）的特殊爆气状态，在这种状态下角色的身上会发出蓝色光芒，角色头像旁边也会有一个蓝色光球，此时角色的各项能力都会提升。领域状态在经历一定次数的行动后会消失，在状态没有消失前可以继承到下一次战斗中。在接近消失时蓝色光球会进入闪烁状态。敌人也会进入领域状态。



连携技（れいけい）

连携技为两名或两名以上同伴同时发动的强力合体技，发动的条件一是同伴习得了该连携技对应的个人技能，二是战斗中该发动者进入领域状态，角色可使用的连携技可以进入菜单下的“强度”查看，大多数连携技需要连携成员全员进入领域状态才能发动（该类连携技图标上会有一个星星）。发动连携技后使用者会自动解除领域状态。部分敌人也会使用连携技。



如果不幸全灭的话……

如果在战斗中队伍不幸全灭，那么玩家可以选择在“最后祈祷过的场所”、“最后访问过的场所”或是自动存档处进行重开，如果选择从“最后祈祷过的场所”和“最后访问过的场所”重开的话，那么所持有的金钱会减半（要防止金钱的损失请活用银行），如果是自动存档处重开则没有影响。

勇者的锻造指南

在营地中可以开展的不可思议锻造（ふしぎな锻冶）是将物品制作与迷你游戏相结合的一个非常有趣的设计，下面就给大家来详细介绍一下不可思议锻造系统。



什么是不可思议锻造?

在主线剧情来到ナプガーナ密林后，卡缪会交给主人公一套不可思议锻造的设备，主人公可以利用这套设备来打造各种武器装备，除了店货之外，不可思议锻造也是很多特殊装备和变装装备惟一的获取方法。

配方（レシピ）

在开始锻造装备之前，我们必须先获得锻造的配方才能学到打造的方法，各种锻造配方隐藏在世界各地的宝箱、书架和采集点中，大家慢慢探索吧！

锻造的流程



学会了配方并获得了对应的素材之后，我们就可以开始锻造装备了，首先各位可以安心的一点是，只要开始锻造装备，无论锻造过程如何，最后一定能够获得一件装备，也就是说玩家是不会浪费素材的，而锻造成功与否只在于该件装备的品质好坏。打造开始后会进入一个迷你游戏的页面，需要打造的装备被分成若干个格子，每个格子对应一个进度条，玩家可以选择敲打（たたく）其中一个格子，会看到这个格子的进度条上涨一段，同时每一个进度条中都有一块绿色的"成功区域"，当这个格子的进度条正好涨到成功区域中间就算是这个格子打造成功，不足或超出都算失败。如果光看进度条看不清的话，可以选择菜单中的"仔细查看"（くわしくみる）选项，该进度条旁对应的数字是黄色即为成功，白色即为失败。同时成功区域正中央还有一个指针，假如进度条的位置恰好和指针重合，则为"大成功"。在敲打时有一定几率会发生"会心一击"，发动会心时的音效与通常不同，不仅一次性进度条涨得更多，而且在发动会心一击的情况下，进度条超过绿色区域中央指针时，会强制停留在中央指针处。另外在锻造开始后，最上方会有一个温度显示，开始是 1000，每打造一次温度都会下降 50，温度越低，敲打产生的进度条就越少，装备就越难锻造。

在把所有格子都打造过后可以选择"完成"（しあげる），系统会根据各个格子进度条的平均值来计算锻造出来的装备的综合品质，最大可以获得 +3 的装备，装备品的 + 值越高，性能也越强，同时卖店价格也越高。同时锻造完成后还能获得一定数量的重铸宝珠（うちなおし宝珠）。在选择"完成"前，还可以用"仔细查看"（くわしくみる）通过说明文来预估当前打造出的装备的品质，各说明文字与产品品质对应关系如下：

说明文	产品品质	是否会获得重铸宝珠
とてもいい　できの物になりそうだ!	+3	获得
なかなかいい　できの物になりそうだ	+2	获得
ちょっといい　できの物になりそうだ	+1	获得
ふつうの　できの物になりそうだ	普通	获得
ちょっと悪い　できの物になりそうだ…	普通	无法获得

集中力

当然玩家并不是能无限次敲打（たたく）的，实际的打造次数受到集中力这一数值的限制，因此锻造的目标实际上就变成了"在集中力消耗殆尽前尽量将所有格子的进度条都打进成功区域内"，而锻造难度越大的装备，所需进度条就越长，且成功区域也越狭小，要完成这一目标仅仅依靠常规的敲打就不行了，必须充分利用各种特技。集中力的上限只受玩家等级的影响，因此遇到一些较难打造的装备时，不妨多升几级再来打造吧。开始打造下一件装备时集中力回满。

特技

锻造装备时的操作除了常规的敲打之外，还可以使用各种特技（とくぎ），如同时敲打上下两个格子的上下打ち、可以敲打通常 2 倍进度的 2 倍打ち等等，



还有些特技可以提高或降低温度，想要高效率地打造装备就要充分利用各种特技，各种特技的习得同样是和玩家的等级有关。

不可思议锻造特技全列表

名称	习得等级	消耗集中	效果
上下打ち	10	8	同时打造上下2格且进度条为通常1.2倍
てかげん打ち	12	10	打造1格且进度条为通常0.5倍
2倍打ち	17	8	打造1格且进度条为通常2倍
火力上げ	23	10	温度+300
4连打ち	26	12	同时打造2×2相邻的4格且进度条为通常1.2倍
みだれ打ち	31	7	任意格随机打造4下且进度条为通常0.8倍
3倍打ち	35	11	打造1格且进度条为通常3倍
ねらい打ち	38	16	打造1格且高几率发动会心
超4连打ち	44	18	同时打造2×2相邻的4格且进度条为通常2倍
冷やし込み	46	12	温度−300
ななめ打ち	50	7	同时打造斜角的2格且进度条为通常1.2倍
ヘパイトスの炎	55	0	打造过程中随机发动，下一次打造的格子全部发动会心，1回锻造只能发动1次
热风おろし	60	6	打造1格且温度−150

重铸（うちなおし）

对于已持有的装备，消耗一定数量的重铸宝珠也可以对其进行重新打造，越强力的装备需要消耗的重铸宝珠也越多。

流程篇

洛特泽塔西亚大陆的世界地图



注：后文攻略中地图中的宝箱都用红色圆形●标记

神の岩

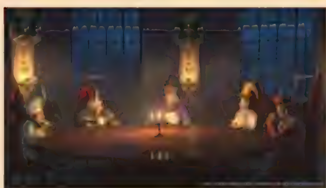
■开场 CG 为我们暗示了主人公的身分。开场 CG 结束后，主人公所处的位置是神の岩的山下，操作主人公带着艾玛一路直行来到吊桥前即可，路上可以和其他村民对话了解到一些情报。

■和村长对话后主人公和艾玛通过吊桥向神の岩进发，经过路边的石碑时会有一段剧情对话。之后会在路上遭遇 3 只萌萌的スライム，主人公迎来了游戏的第一场战斗。这是一场让玩家熟悉操作的教学战斗，战斗中有艾玛和狗狗ルキ作为辅助角色协助主人公。主人公只需要单纯使用攻击就可以顺利取胜。可以提前装备上双手武器"イシの大剑"提升攻击力以加快战斗速度。



TIPS　使用□键确定使用连携技能的话，可以快速跳过连携技的动画。

■战斗结束后进入神の岩内部，这里的敌人都很弱，可以适当练一下级让主人公习得火焰魔法メラ，对后面的战斗会有帮助。迷宫构造很简单，一路前进即可，岔路一般都可以拿到道具或是素材。在深处遭遇新的敌人，发生BOSS战。



BOSS战 スモーク×2 | HP：约20

スモーク回避率很高（对物理攻击约有50%概率回避），不过若主人公之前已经习得火焰魔法メラ的话，这里只需要不停使用メラ就可以轻松击倒敌人。至于MP消耗也不用担心，艾玛会在主人公MP见底时主动使用魔法小瓶（まほうの小ビン）帮主人公回复MP的。



■战斗结束后继续前进，一直到山顶魔物ヘルコンドル会出现，不过这里并不需要战斗，在一段强制剧情后ヘルコンドル便会被自动击退。拨云见日，主人公和艾玛完成了试炼，返回村长处发生剧情，之后大家便会回到故乡イシの村。

イシの村

■回到イシの村后，首先前往地图东北面的主人公家中，见过母亲ペルラ后休息。醒来时主人公发现正是半夜，出门后往南走，发现艾玛，与之对话发生剧情。艾玛的位置在地图上有粉色标记，找不到的话参看地图即可。

■第二天去北面的村庄出口，和母亲ペルラ对话，之后告别村长和大家，准备向デルカダール城进发。注意在离开村庄前记得把村庄内几个宝箱都捡了，同时记得完成委托"みんなにやさしく"，如果不在游戏初期就完成这个委托的话，之后有可能因为剧情缘故无法再接到这个委托。



デルカダール地方～デルカダール城

■离开イシの村后就来到了デルカダール地方，地图中央有篝火，调查篝火的话就可以宿营休息回复HP和MP。调查女神像的话可以记录存档。这里的地图有通向デルカコスタ和ナプガーナ树林，不过现在都还无法前往。我们的目的地是最北面的デルカダール城，不过也可以先在营地附近打怪练级，争取把主人公的提升到5到6级。

■来到デルカダール城之后可以现在城内逛逛，因为之后会有一段较长的剧情，玩家最好能补充一些道具。之后前往最北面的王城，和城门卫兵对话后可以进入城内觐见デルカダール王。这里最好提前记录一下，一旦进入王城之后暂时就无法回来了。之后主人公被国王污蔑为"恶魔之子"而被投入监狱之中。





地下牢狱～デルカダール地下水路

■被关入地下牢狱后，牢房中有女神像可以记录，同时旁边的罐子也可以打碎。调查牢门后会发生剧情，对面牢房中的神秘青年（卡缪）注意到了主角，并用计打晕了巡逻的士兵取得了钥匙。剧情后前往对面牢房和卡缪对话，取回装备物品，调查卡缪房间中的洞穴后来到デルカダール地下水路。

■进入地下水路后会出现敌人的追兵，并且被打倒后也会无限复活，没有必要恋战，一路逃跑即可，这里卡缪会作为辅助角色参战。之后路上会有几处地方有敌人的巡逻兵，要尽量避开巡逻的视野范围从其身后跑开，卡缪会先进行一次示范，玩家只需要照着模仿一遍即可。一旦被巡逻兵发现则会强制进行战斗，敌人有一定强度（主人公只有Lv5左右的强度时），玩家需要注意回复物品的消耗。

■来到一座石桥上时发生剧情，石桥断裂，主人公和卡缪掉落到了一处洞窟前，这里有女神像可以记录，之后在洞窟中发现了一条黑龙。剧情后黑龙会追杀主人公和卡缪，这里要操作主人公一路往下逃跑，如果被黑龙追上则会发生战斗。黑龙的实力非常强大，和其战斗没有取胜可能，万一被追上发生战斗的话，选逃跑是100%成功的。一路逃亡到最南面后跳下发生剧情。虽然逃脱了黑龙的追杀但是デルカダール王国的追兵再次杀到，继续往西侧逃亡，从洞窟出来后跳下悬崖，剧情结束。之后便会播放游戏的OP。

デルカダールの丘～デルカダール城下町

■主人公醒来时发现自己在デルカダールの丘南侧的导きの教会中，和修女对话后离开教会，和卡缪对话，卡缪正式加入队伍。同时在教会旁边可以接到委托"共斗のススメ"，这个委托要求主人公和卡缪使用连携技打倒特定敌人，因此一旦发现主人公和卡缪同时进入"领域状态"后，就立刻抓紧时机去完成这个任务吧。

■一路往右上角前进来到デルカダール城下町·下层，首先前往中央附近的垃圾场（ゴミ捨て场）发生剧情，之后两人来到垃圾场附近的下宿（女将の下宿）寻找店主，但店主并不在此地。只能再前往东侧的瞭望台（火の见やぐら）发生剧情，看到了女店主回店后再回到下宿，剧情后两人准备前往城下町，但是从城下町下层通往上层的路被卫兵把守着，要如何才能避开卫兵前往城下町呢？因为守门卫兵怕狗，因此主人公决定去向武器店前的少女借她的狗狗一用，不过少女要求主人公给她红莓（レッドベリー）和圣水（せいすい）才肯把狗借给主角，红莓在デルカダールの丘的采集点（城下町下层和教会之间的树木）可以取得，而圣水在



道具店用 20G 买到。取得红莓和圣水后交给少女，之后利用少女的狗吓跑守门卫兵，主人公和卡缪顺利回到了デルカダール城下町。

■到达デルカダール城下町后从教会东侧屋子的梯子爬上屋顶，之后通过屋顶的绳索来到教会顶上，再从另一侧的绳索来到富人区，进入デクの店后发生剧情。之后主人公和卡缪告别デク离开デルカダール城。

ナプガーナ密林



■回到デルカダール城下町 · 下层，从西侧离开回到デルカダールの丘，再一路往西南方前进到达ナプガーナ密林。入口处有道具商人，进入密林后一路向南前进即可，来到密林中央的营地后发生剧情，卡缪会将“不可思议锻造”的工具交给主人公，之后就可以在营地使用“不可思议锻造”了。营地南面的桥已经被破坏无法前进，调查营地旁边的小屋周围，发现东侧有一处神秘的树根，调查树根后看到了过去的景象：魔物将小屋主人变成了一条狗，因此小屋主人无法修复营地的南面的断桥，同时魔物变成了宝箱的姿态躲藏在密林某处。前往密林西侧的道路尽头发现了伪装成宝箱的魔物，发生战斗。

BOSS战 いたずらデビル | HP：约150

BOSS 偶尔会使用ギラ对我方两人造成较高的伤害（15 左右），HP 一旦低于 20 就要使用药草或是ホイミ来回复。BOSS 在低血量时也会使用ホイミ回复，不过由于 MP 限制基本只会使用一次，如果主人公和卡缪同时进入“领域状态”的话，直接使用连携技シャドウアタック可以较为轻松地将其击败。

■击败魔物后小屋主人恢复人形，帮主人公修好了断桥，通过断桥后来到デルカダール地方，一路向南回到故乡イシの村。

イシの村～デルカコスタ地方



■主人公回到イシの村时进入了10 年前的幻象。在村中南面的树下发现了幼年时的艾玛，和幼年艾玛对话发生剧情，之后一路跟着艾玛来到了南面的河边，并看到了幼年时的自己以及爷爷提奥，提奥仿佛早有预见一般，告诉主人公前往デルカコスタ地方的イシの大泷，说那里会有指引主人公的东西。

■主人公离开 10 年前的幻象后，发现现实中的イシの村已经变成了一片废墟，母亲、艾玛以及其他村民全部下落不明，和过路人的对话中得知这都是デルカダール国王为惩罚养育了身为“恶魔之子”的主人公的村子而下的制裁。在卡缪的鼓励下主人公擦干了悲伤的泪水，沿着幻象中爷爷提奥的指引向イシの大泷进发。

■离开イシの村后向东进发来到デルカコスタ地方，不远处就是イシの大泷，在瀑布东侧附近的三角形岩石调查会发生剧情（如下图），主人公从岩石下挖出了一个箱子，箱子中有母亲和爷爷提奥的信，从信中主人公了解了自己的身世是 16 年前被魔物灭亡的ユグノア王国的王子，也是背负着救世职责的勇者的转世，主人公的母亲原本希望将主人公托付给ユグノア国王的盟友デルカダール国王，然而现状是デルカダール国王背叛了盟友，企图置勇者于死地，这一切究竟是何缘由还不得而知，而箱子中还有着可以启动具有传送功能的旅行之祠的まほうの石。冒险之祠在デルカコスタ地方的最东侧，不过在去冒险之祠前，首先要完成卡缪的夙愿——前往デルカダール神殿夺回レッドオーブ。

TIPS 本作主人公和维罗妮卡的连携技“メドローア”以及主人公的“大地斩”、“海破斩”等剑技（通关后习得），均出自漫画《龙之谜》。

デルカダール神殿







■デルカダール神殿在デルカコスタ地方的西南位置，神殿构造不是很复杂，一路前往下层即可，注意下层中有宝箱位于正常无法到达的高处，其位置需要打倒闪光的敌人からくりエッグ之后将之作为坐骑，然后按 R2 跳跃后才能到达。在最后保存宝玉的房间中会有 BOSS 战，胜利后获得レッドオーブ。

BOSS战 イビルビースト×2 | HP：约125

BOSS 的攻击力颇高，且偶尔会使用全体攻击的バギ对我方造成不小的伤害。由于卡缪的敏捷较高，建议将药草等回复道具都交给卡缪以方便回复。卡缪的短剑特技スリープダガー对 BOSS 有效，一旦能让其中一只进入睡眠状态的话会减轻不少压力，全力攻击并打倒其中一只后就没有什么难度了。

■获得レッドオーブ后离开デルカダール神殿，一路向东进发，在靠近冒险之祠时会发生剧情，デルカダール王国的将军古雷格率军追杀而至，但主人公和卡缪利用旅行之祠传送到了东方的ホムスビ山地甩开了追兵。

ホムスビ山地～ホムラの里

■初始位置是东侧的荒野のほこら，这里有道具商人，先补充一些回复道具吧，之后向西进发来到了ホムラの里。进入ホムラの里后前往温泉桑拿的路上，经过酒场前会发生红衣女孩（维罗妮卡）相关剧情。



■先不管她直接前往温泉桑拿，和店家对话后进入温泉屋。在男浴场和卡缪对话，结果两人发现了一名迷路的小女孩（这里从女浴池一侧出来的话会有一个称号）。

■带着小女孩来到入口处和维罗妮卡对话，带着维罗妮卡前往酒场发生剧情，之后维罗妮卡会作为辅助角色暂时加入。离开ホムラの里前往西面的荒野の地下迷宫。

ホムスビ山地～荒野の地下迷宫





■离开ホムラの里后，沿着ホムスビ山地一路向西进发，来到荒野の地下迷宫，迷宫中有不少落穴，如果是南侧入口附近的落穴掉落到下层的话只需要从楼梯上来即可，而掉落到北侧下层的话，则需要打倒闪光的敌人スカルライダー后，将之作为坐骑，之后从有魔物脚印的墙壁处爬到上层。这里调查大树之根会得到一些相关的攻略提示。

■北侧有可以恢复队伍 HP · MP 的回复之泉，在回复之泉旁找到了维罗妮卡的妹妹赛妮娅，赛妮娅也会作为辅助角色暂时加入。之后继续调查大门前的树根获得了打开大门的暗号，进入最深处的房间后发生 BOSS 战。

BOSS战 デンダ | HP：约250
デンダのこぶん×3 | HP：约65

本场战斗维罗妮卡和赛妮娅作为辅助角色参战，因此无论受到多少伤害都不会死亡，赛妮娅会对我方低血量角色使用ホイミ回复，而维罗妮卡会使用魔法小瓶为我方回复 MP。BOSS 带着 3 个小弟因此在初期压力较大，不过小弟的血量不多，利用卡缪的スリープダガー进行控制，再配合主人公的咒文或特技快速击杀之后难度就会下降很多。BOSS 使用大きく息を吸い込む后下一次攻击伤害加倍，在该技能加成下的全体伤害技能つめたいいき会对我方全员造成约 40 左右的伤害，威胁颇大，因此看到 BOSS 使用大きく息を吸い込む后主人公和卡缪还是优先防御比较保险。

■打败BOSS后维罗妮卡取回了被夺走的魔力，同时释放了被BOSS抓走的村民，卡缪发现其中一人有些眼熟。剧情之后众人自动返回ホムラの里。

ホムスビ山地～サマディー地方



■自动回到ホムラの里后离开宿屋的房间后发生剧情，之后众人来到酒场，卡缪找到了之前释放的村民，众人得到了和勇者传说有关的线索是源自于生命大树的“虹色の枝”，而这件物品则是沙漠中的サマディー王国的宝物。

■剧情后维罗妮卡和赛妮娅正式加入。同时获得了通行证“ホムスビ通行手形”，离开村子时主人公得了可以自动返回各个去过的城镇与营地的咒文“ルーラ”。

■离开ホムラの里一路南下，有了“ホムスビ通行手形”就可以通过关卡，来到サマディー地方，之后前往サマディー地方中央位置的サマディー城。

サマディー城下町

■前往北面的サマディー城见过サマディー国王，同时见到サマディー王国的王子ファーリス。前往ファーリス王子的私室，王子又要求主人公在夜间去城下町东侧的马戏团碰头。于是在夜间来到城下町东侧，在马戏团帐篷外和ファーリス王子对话发生剧情，原来サマディー王国即将举办赛马大会，不擅长赛马的ファーリス王子希望身高体型与其相似的主人公代替其参加比赛，并约定以“虹色の枝”作为报酬。

■第二天来到赛马场（レースハウス）的准备室见过王子，剧情后主人公换上了王子的服饰，骑马进入赛场，然而在赛马大会上，主人公发现对手中昨晚在马戏团演出的艺人西路比亚。在赛马大会上，西路比亚发挥出了超强实力拿下了第一名，不过（主人公假扮的）王子ファーリス也依靠精彩的发挥赢得了大量的赞誉（这段剧情要获得第一名难度极高，不过名次并不影响后续剧情）

■剧情后回到王城，得知北面的沙漠出现了强大的魔物，国王命令ファーリス前去讨伐。剧情后前往王子的私室，胆小怕事的ファーリス再次求助于主人公。为了“虹色の枝”主人公只能答应下来，而离开サマディー城时之前西路比亚也要求和主人公同行，并作为辅助角色暂时加入。

サマディー地方

■离开サマディー城西侧的关卡前往北面的バクラバ砂丘，继续向东，在营地处发生剧情，剧情后来到了魔虫のすみか，在最深处遭遇BOSS战。由于该BOSS有一定强度，建议在进入魔虫のすみか之前在营地的附近练一练级，推荐练到平均Lv14～15的水平再去挑战。

BOSS战 デスコピオン　HP：约750

BOSS每回合有可能会行动2次，其行动模式基本是按照“打击”→“するどいツメ（对我方全员随机造成合计6回伤害）+せなかのもんよう”→“痛恨的一击”→“ルカナン+サンドブレス”，4回合一个循环的模式来展开。サンドブレス本身有较高伤害，且附加命中大幅下降的幻惑状态，是威胁颇大的技能，建议使用维罗妮卡的マヌーハ技能尽早消除。せなかのもんよう附加混乱状态也非常讨厌，幸好作为辅助的角色的西路比亚有着可以解除各种异常状态的ツッコミ技能，在战斗中能起到很大的作用。赛妮娅在注重回复的同时，多用スカラ或スクルト提升防御力，降低BOSS物理攻击带来的压力。BOSS有一定概率会中睡眠或是猛毒状态，因此卡缪的短剑技能ヴァイパーファング或是スリープダガー也能起到作用，如果事先已经习得对应异常状态下6倍伤害的技能就再好不过了。

■BOSS战胜利后发生剧情，之后回到サマディー城下町。剧情后ファーリス王子被西路比亚的激励下，意识到了靠欺骗来维持民众心目中王子的形象是错误的。之后在向国王提起“虹色の枝”的事时,国王却说“虹色の枝”的已经被卖给了前往北方大地的商人。而要前往北方大地，就必须去西面ダーハラ湿原的港町ダーハルーネの町。为了让主人公顺利通过西面和ダーハラ湿原连接的关卡，国王给了主人公“サマディー王の书简”和“まもの呼びのベル”。离开サマディー城下町时发生剧情，西路比亚正式入队。

ダーハラ湿原～ダーハルーネの町

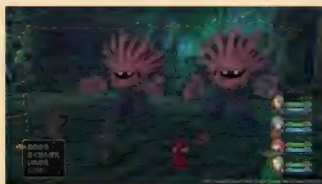


■有了“サマディー王の书简”后，从サマディー地方西侧的关卡就可以顺利通过了，之后来到ダーハラ湿原，注意这里有名为あおバチきへい的敌人，将闪光的该种敌人打倒后可以将其乘坐的巨大蜜蜂当成坐骑，在地图上一些有上升气流的地方可以飞到上空，在空中没有敌人，还有一些空中特定的采集点，借此可以很方便地在这张地图中移动。不过要注意也只有在有气流的位置才能降落。

■到达港口城市ダーハルーネの町之后先补充道具，更换装备，之后前往城镇西侧的船坞处发生剧情，之后前往町长ラハティオ的府邸，剧情后主人公遇到了町长的儿子，发现他因为怪病导致不能说话，为了治好町长儿子的病,众人决定前往ダーハルーネの町西侧的灵水の洞くつ寻找解药。

灵水の洞くつ

■离开ダーハルーネの町向西，不远处就是灵水の洞くつ，进入后从左侧一路前进即可，通过营地后很快就能到达最深处，这里有两只シーゴーレム把守，本身血量不算很高但攻击力颇强，不过睡眠状态对其依然有效，另外万一队伍有人不小心挂了，建议及时使用いれかえ将后备队员换上。



TIPS 骑乘一些按R2能够加速冲刺的坐骑可以直接撞飞一些等级低于主人公很多的怪物。



ダーハラ湿原～ダーハルーネの町

■获得解药后众人立刻赶回ダーハルーネの町，一直来到最北面的选美比赛会场后发生剧情，デルカダール王国的军师ホメロス率领军队追杀到此，主人公与卡缪二人要与デルカダール重装兵×2、デルカダール兵×3战斗。

■战斗胜利后敌人的援军赶到，众人不得已只能立刻撤退，而卡缪为了保护主人公而被ホメロス抓住，ホメロス将卡缪捆缚，要挟主人公一行就范，于是营救卡缪的大作战就此展开（卡缪会暂时离队）。

■剧情后主人公一行的位置是船坞所在地，而城镇中不少道路被障碍塞住无法通行，同时城镇中依然有不少デルカダール兵在巡逻，一旦遭遇同样会强制战斗，从船坞上来后先往南绕到城镇东侧，之后来到大桥正中发生剧情，之后从桥上跳下，从町长家附近坐小船横渡中央的河道，之后从后面绕到选美会场，与ホメロス展开战斗。

BOSS战 ホメロス　HP：约800

本战我方只有主人公、赛妮娅、西路比亚、维罗妮卡四人出战，由于BOSS会频繁使用マホトーン封住我方的咒文，所以个人事先最好是多带点药草。ベロニカ可以使用マジックバリア降低BOSS的ドルマ的伤害，BOSS会使用ソードガード提高对物理攻击的回避率，如果被マホトーン封住咒文的话，西路比亚的火ふき芸还是可以使用并能发挥不小的威力。BOSS的伤害不低但技能多是单体攻击，如果战斗之前赛妮娅已经练到Lv16习得ベホイミ的话，战斗的难度就会大大降低了。



■战斗胜利后西路比亚的船只前来救援，而依靠灵水治好怪病的村长儿子也说出了ホメロス与魔物有关的真相，追捕主人公失败的ホメロス只能悻悻撤退。主人公一行获得船只之后，就可以正式在大海上航行了，不过目前可航行的范围只有内海。去外海的水门还被封锁着无法通过。

内海～バンデルフォン地方～ユグノア地方



■出海后一路向东北方向进发，来到！标记处的码头上岸，到达バンデルフォン地方。地图北面是ネルセンの宿屋，这里可以睡觉回复，同时还有神父可以记录。

■ネルセンの宿屋西面是被毁灭的バンデルフォン王国遗址，这里有两处向下的地道，不过前进的门都锁着。并没有什么别的东西，之后继续向北，来到ユグノア地方。到达ユグノア地方后，我们的目标是地图北面的グロッタの町。



グロッタの町

■グロッタの町正在举办着“假面武斗大会”，而大会的奖品正是主人公一行要找的“虹色の枝”。大会的形式是随机分配到的两人组队参加比赛。进入城镇后先一路来到正面的大会接待处报名参加，之后乘坐接待处后面的电梯来到3层参加队友分配，主人公原本与一名叫做玛尔蒂娜的女格斗

家分配在一起，但是在一名老人的反对下大会又重新分配，最后主人公和上届冠军ハンフリー分配在同一组，离开建筑物时会发生ハンフリー训导其他格斗家的剧情。回宿屋休息准备迎接第二天的比赛。

■第二天和ハンフリー对话后，预选赛正式开始，主人公和ハンフリー的对手是ガレムソン与ベロリンマン的组合。

BOSS战 ガレムソン、ベロリンマン

ベロリンマン HP 约 200，ガレムソン HP 约 300，在武斗大会中ハンフリー会作为不受控制的辅助角色协助主人公战斗，本身不会被打倒，且在主人公低血量时会使用药草帮主人公补血，可以充分利用。ベロリンマン是 DQ4 武斗大会中出现过的 BOSS，一样也会 DQ4 中的分身术，使用分身术后会变成 4 个ベロリンマン，其中只有一个是真身，分身受到攻击就会消失，如果之前主人公已经练到 Lv15 学会イオ的话，那么在其分身后直接使用イオ全体攻击即可。ベロリンマン HP 较低，可以优先攻击尽早将之击倒。两个 BOSS 都进入"领域状态"之后会发动连携技，会对我方造成约 50 左右的伤害，保险起见的话看到有一个进入"领域状态"后就防御等到其用过连携后再出手攻击。



■预选赛结束后离开斗技场，得知了ハンフリー出身于グロッタの町的孤儿院，前往孤儿院发生剧情，听到响声，跟随ハンフリー前往孤儿院里侧的房间发生剧情。

■第二天武斗会进入正赛，会连续进行本战、半决赛和决赛，每场战斗之前都会自动回复满 HP 和 MP。

BOSS战 ビビアン、サイデリア

两人 HP 均为 300 左右，ビビアン主要以咒文攻击为主（メラミ、ギラ）。而サイデリア除了使用物理攻击外，还会使用投げキッス让我方进入魅惑状态。另外她在低血量时会使用盾ガード强化对物理攻击的回避率，因此可以考虑优先将火力较强的ビビアン击倒。两人都进入"领域状态"后同样会使用连携技（伤害约 70 左右）。

BOSS战 レディ・マッシブ、マスク・ザ・ハンサム

两人 HP 均为 350 左右，ハンサム有两回行动的能力，最好优先将其打倒。因为敌方的攻击以物理打击为主，之前购买了比较强的防具的话相对会轻松一些。

BOSS战 マルティナ、ロウ

两人 HP 均为 400 左右，玛尔蒂娜的攻击力相当高，而罗则会使用ラリホー、ヒャダルコ、ドルマ等咒文进行辅助攻击。双方的 HP 都不低，因此主人公攻击的目标最好跟着ハンフリー走，敌方两人都进入"领域状态"后依然建议选择防御，将攻击任务交给ハンフリー，同时由于敌方的连携技是物理攻击，使用ソードガード·ブレードガード之类的防御技也有奇效。

■夺取冠军后会宿屋睡觉发生剧情，之后罗找到主人公成为辅助角色同行，一起前往孤儿院，从孤儿院地下前往グロッタ地下遗构。

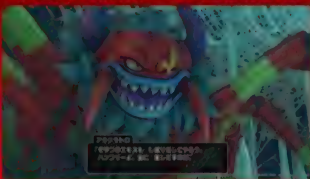
グロッタ地下遺构

■这里一路前往最深处发现了ハンフリー和玛尔蒂娜，同时 BOSS アラクラトロ出现，发生战斗。



BOSS战 アラクラトロ　HP：约1250

这场 BOSS 战有一定难度，BOSS 的敏捷很高且有 2 回行动，拥有对我方全员施加混乱效果的咒文メダパニーマ，还会吐出蜘蛛丝限制我方的行动。普通攻击也有几率附加中毒状态，全体攻击技能死ゲモのトゲ更是威力十足。在战斗前最好买足药品（尤其是解除异常的道具）并将武器装备更新一下。开场最好让西路比亚使用ピオリム提升我方全员的敏捷，尽量不要让 BOSS 行动顺位在我方之前，否则我方角色一旦中了异常状态就会浪费一次行动机会。总之这是一场拼回复的持久战，尽量，维罗妮卡和赛妮娅的连携技"ラムダの祈り"在战斗中能发挥很大的作用。另外 BOSS 对火焰属性的攻击抗性较弱，充分利用メラ、キラ系等咒文或是主人公和卡缪的连携技"火炎阵"充分对 BOSS 造成伤害吧。



■战斗胜利后回到グロッタの町，剧情后主人公会和ハンフリー进行一场单挑，很简单，3 ~ 4 次攻击后就能获胜。然而在主持人要给主人公颁奖的时候 却发现奖品"虹色の枝"不见了，而此时主人公收到了罗的信，罗告诉主人公他在ユグノア城迹等着他。

ユグノア地方～ユグノア城迹

■离开グロッタの町后，来到西侧的ユグノア城迹，这里便是 16 年前被魔物灭亡的ユグノア王国的遗址，通过城内的枯井来到后山，在这里见到了罗，跟随着他一路来到ユグノア城迹最深处，罗和玛尔蒂娜也表明了自己的身份。原来罗是ユグノア前代国王，也就是主人公的外公，而玛尔蒂娜则是デルカダール的公主，デルカダール王的女儿，在 16 年的袭击中侥幸生还，之后被罗所保护并一起行动。

■镇魂の祭坛的剧情结束后将暂时只能操作主人公一人，从山道上下来发现了玛尔蒂娜后，暂时和玛尔蒂娜同行，之后会发现古雷格将军带领大批デルカダール兵追杀至此，剧情后主人公和玛尔蒂娜一起从悬崖高处坠下。主人公的场所会自动转移到ユグノア地方的西の小屋。

■主人公醒来后，调查小屋的门会发生剧情，之后和玛尔蒂娜一起向东过桥，发现グレイグ单枪匹马再次追杀至此，玛尔蒂娜带着主人公巧妙地摆脱了古雷格，之后自动回到ユグノア城迹，剧情后罗和玛尔蒂娜正式加入，并且获得了"虹色の枝"、"レッドオーブ"、"イエローオーブ"。

TIPS 本作依然有左手模式，方向键↓和L2键都有确认对话和确定的作用。

ソルティアナ海岸～ソルティコの町



■现在可以直接使用ルーラ回到ダーハルーネの町，之后坐船向西北进发，在ソルティアナ海岸靠岸。之后徒步前往南面的ソルティコの町，北方是通往ドゥーランダ山的路，现在暂时没有必要前往。

■到达ソルティコの町后，前往城镇东侧的ジエーゴの屋敷发生剧情，之后ソルティコの町旁边通往外海的河道的水门打开，玩家可以坐船前往外海了。不过在离开这里前建议先去武器店和防具店更新一下装备，同时这里有赌场可以娱乐。

■坐船通过水门，沿着河道来到外海的白の入り江，靠近后就会发生剧情。

白の入り江～ナギムナー村

■在白の入り江的中央祭坛附近发生剧情，人鱼ロミア出现，接受了她的委托后坐船前往大地图最右下方的ナギムナー村（地图上有感叹号标记）。

■到达ナギムナー村后，在白天去教会附近会发生剧情，之后坐船暂时离开ナギムナー村。不过在离开之前记得前往右侧山崖上的老婆婆处借到ナギムナーの大砲，在之后的BOSS战会用到。

■前往西面海上的船队处，靠近船队后发生剧情，之后会发生BOSS战。

BOSS战 クラーゴン | HP：约1400
みぎあし（右足）、ひだりあし（左足） | HP：约280

相当强力的BOSS，除了本体之外，玩家还要同时对付其左足和右足，双足会使用单体、全体的物理攻击，以及帮本体替挡攻击。而本体时而会连续行动2次，主要技能有ばくれつけん（我方全体随机4次伤害）、こおりつく息（我方全体约50伤害）、はげしく船をゆるがす（我方全体约35伤害＋摔倒取消当回合行动）BOSS除了物理攻击凶猛外，还会使用对我方全体施加睡眠效果的甘い息，因此拥有解除我方全体睡眠效果的咒文ザメハ的卡缪最好派上场，回复交给ロウ即可，其特技いやしの雨会对我方全体附加每回合HP自动回复的效果，能减轻不少压力。如果之前在ナギムナー村的老婆婆处借到大炮的话，在战斗开始时会自动发生使用大炮攻击BOSS，导致敌方全体攻击力低下＋混乱，可借此机会集中火力消灭双足，之后的战斗就简单很多了。不过要注意，BOSS会使用“仲间呼び”让被打倒的双足以半血状态复活，一旦看到双足复活后记得及时将之击破。另外BOSS本体也是吃睡眠状态的，在压力不大的回合可以让卡缪碰碰运气。

■战斗结束后回ナギムナー村，先去左上方发生剧情，之后再去栈桥处找到戴帽子的男性（キナイ）对话，随后从教会的后门可以来到北面的しじまヶ浜，进入这里的小屋中发生剧情，获得“约束のベール”。

■之后直接用ルーラ回到白の入り江，和ロミア对话，这里会出现是否将真相告诉ロミア的选择，根据选择不同后续剧情会有变化（告诉ロミア真相的话这段剧情会有一个悲剧性的结尾）。不过无论怎么选择最后都可以获得可以前往海底王国的マーメイドハープ。



内海～海底王国ムウレア

■获得マーメイドハープ后回到内海，在感叹号标记处（バンデルフォン地方南面，可以从用ルーラ回到ネルセンの宿屋或是ダーハルーネの町再坐船前往）调查光柱可以到达海底王国ムウレア。

■到达海底王国ムウレア后，前往北面的海底宫殿，和守卫说话后可以来到女王セレン的王座，剧情后获得“グリーンオーブ”。之后女王会给主人公下一个目的地的提示。

メダチャット地方～プチャラオ村



■回到外海，可以直接用ルーラ飞回白の入り江，之后前往东北方向调查光柱后可以来到メダチャット地方。中途会经过メダチャット西の岛和シスケピア南の岛，其中シスケピア南の岛上敌人相当强力，以我方当前实力还不足以探索。

■到达メダチャット地方后有南北两条路可选，往北面可以前往メダル女学园，往南面可以前往プチャラオ村，这里的攻略并没有严格的先后顺序，我们这里就先前往プチャラオ村吧。

■到达プチャラオ村后发生剧情，得知这里有一座遗迹，内有能满足参观者愿望的女性绘画。剧情后一路前往北面的プワチャット遗迹调查壁画，同时看到了许多参观者对绘画着迷的样子。在村中会碰到一个叫做メル的神秘女孩。

■之后去宿屋睡觉，第二天去高台处发生剧情，众人意识到不妙后，调查壁画随后会进入壁画世界。

壁画世界

■一路前进，在出现荆棘的剧情后挡路壁画会消失，来到2层，这里会有一个巨大宝箱，调查后会和ギガ·ひとくい箱交战 这个敌人拥有2回行动，且痛恨一击伤害极高，还有即死魔法ザキ，属于不弱于BOSS的强敌，第一次击倒后可以获得“ようせいの首飾り”

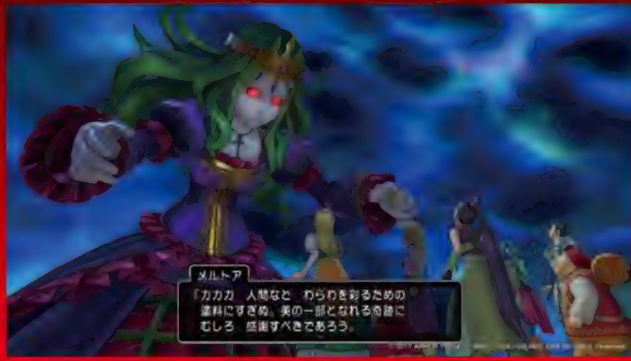
■在深处发生剧情后道路会被荆棘封锁，无法回头了。最后调查空间中的裂缝，离开壁画世界

■回到プチャラオ村。在村中找到メル发生剧情。

■之后再度返回壁画世界，一直进入到最深处，和BOSS メルトア战斗。

BOSS战 メルトア | HP：约1300

メルトア每回合2次行动，主要攻击方式有：触手攻击（HP吸收）、レーザー（全体伤害）、デコピン（单体超大伤害）、心のカギを解放（单体强制附加魅惑状态）、チカラにカギをかける（单体强制特技封印状态），其中又以单体强制魅惑这招最为麻烦，因此本战西路比亚必须出战，中了魅惑的同伴可以用他的“ツッコミ”来解除，デコピン的伤害接近130HP，因此HP低于这个数字的角色尽量防御并等待回复，罗的いやしの雨和西路比亚的ハッスルダンス依然是本战中玩家必须活用的技能。同时由于BOSS强制特技封印的特性，让维罗妮卡出战使用メラミ等咒文攻击BOSS是可以优先考虑的选项。



■打倒BOSS后获得魔法钥匙（まほうのカギ），并回到原来的世界。

バンデルフォン城迹

■获得まほうのカギ后使用ルーラ回到ネルセンの宿屋，之后前往バンデルフォン城迹，在一处地下道可以使用まほうのカギ打开被封印的门，从中可以获得パープルオーブ。

メダル女学园

■回到メダチャット地方，一路向北前进可以到达メダル女学园，进入校舍内的校长室后发生剧情，可以获得メダルスタンプ账，校长会根据玩家在游戏中获得的小徽章的累积数量，给予玩家相应的奖励。校长室旁边的树根可以欣赏游戏中经历的所有过场剧情。从某个女学生处得知东面的怪鸟の幽谷有奇异的现象，于是离开学园向东面前进。

怪鸟の幽谷

■进入后很快就是一处篝火，通过浅滩后需要打倒闪光的パールモービル并将之作为坐骑才能继续前进。

■之后从东北面的狭长通道一路向北前进，接近河流后往南。

■打倒闪光的スカルライダー并将之作为坐骑，沿着有足迹的墙壁上去。

■在最深处遭遇BOSS战。战斗胜利后获得シルバーオーブ



BOSS战 ごくらくちょう | HP：约1000
ヘルコンドル×2 | HP：约150

BOSS带着两个杂兵，杂兵ヘルコンドル的HP较低，建议首先击破，BOSS会频繁使用ベギラマ，让维罗妮卡使用マジックバリア减轻咒文伤害后战斗会轻松很多，也可以让ロウ使用マホカンタ防御。本战同样推荐让卡缪和西路比亚出战，西路比亚已经习得了ハッスルダンス的话每回合可以回复HP减轻回复压力。BOSS对降防的ルカニ咒文抗性比较高，所以推荐让西路比亚使用バイシオン提升攻击力比较好。BOSS在HP较低时有可能会使用ベホマラー回血，最好让主人公或者玛尔蒂娜使用高伤害技能一口气将其击破。

クレイモラン城下町

■从用ルーラ飞回白の入り江，之后坐船一路向北，来到北方的クレイモラン城下町上岸。

■在正门前发现城门被冰封住，无法前进，只能从西侧的迂回，看到一扇需要用まほうのカギ打开的门，开门进入后发现城内的人都变成了冰块。

■在正门附近的一处篝火发现了一位女性，对话得知她是クレイモラン王国的女王シャール，シャール女王说整座城被冰封是魔女的所作所为，因此要主人公前去讨伐魔女及其手下的魔兽。



シケスビア雪原～ミルレアンの森

■从クレイモラン城下町右边的出口来到シケスビア雪原，之后一路向北进入ミルレアンの森。

■森林中这里有不少结冰的地面，走在上面要当心路滑撞上怪物。在女神像处可以回复HP·MP并记录，附近会遭遇BOSS战。

TIPS 某些剧情中一部分同伴会以AI控制的辅助角色帮助我方战斗，虽然不能直接对其下达命令，但是同伴作为辅助角色加入时HP是无限的，不会被打倒，在战斗中需要充分利用。





BOSS战 ムンババ　|　HP约800

本战只有主人公一人出战，事先调整好装备和道具。BOSS攻击比较凶猛，而且ゆきだま还附带冰耐性下降。不过BOSS是吃睡眠状态的，所以可以让主人公使用ラリホー将之催眠，再抓住BOSS睡觉的期间回复即可。主人公片手剑技能如果已经修得ミラクルソード的话也很有效。

■战斗后自动回到シケスビア雪原中老学者的小屋，剧情后和同伴合流，之后从南面迂回前往东面的古代图书馆。这里需要乘坐魔物ルバンガ撞碎岩石才能继续前进。

古代图书馆





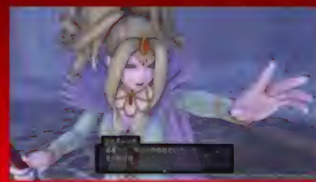




■先启动1层北面史莱姆处的机关。
■启动大厅东南的机关，从中央的阶梯往上。
■启动2层北面的机关。
■从2层中央前往3层。
■从3层东南的阶梯前往4层。
■启动4层中央的机关。
■从西北角回到3层，启动北面的机关。
■从中央回到2层按顺时针方向从东北阶梯向上到3层。
■在3层中央的房间发生剧情。
■之后回クレイモラン城下町，再次与女王对话发生剧情，BOSS出现。

BOSS战 リーズレット　|　HP约1700

BOSS为2回行动，会使用多种冰属性技能攻击我方，因此本战需要派赛妮娅上阵，使用“冰の旋律”（需要从技能盘里学到）来减轻我方受到的伤害。同时クレイモラン城下町营地的商人也会贩卖冰属性伤害减轻的装备。BOSS技能雪だるま化会将我方变成雪人，因此队伍中最好派上至少两名持有回复技能的同伴以防止回复役角色被雪人化。BOSS在使用天への祈り后天气会变成暴风雪状态，其全部冰属性攻击技能（こおりつく息或ヒャダルコ）伤害变成1.5倍且自身回避大幅度提升，此时我方尤其要注意各人的HP残量，耐心防御，坚持到暴风雪天气结束再进行攻击。



■战斗结束后进入クレイモラン城，发生剧情，最后获得了ブルーオーブ。离开クレイモラン城时会发生剧情。

至此全部6个宝玉集齐，可以前往圣地ラムダ了。

ゼーランダ山～圣地ラムダ

■从クレイモラン城向东进发来到シケスビア雪原，之后继续向东进入ゼーランダ山，这里需要打倒キラーポッド后将其作为坐骑，使用大跳跃才能继续前进。

■之后来到圣地ラムダ，在中央广场处发生剧情，之后和大圣堂前和ファナード对话，从大圣堂里侧出来，之后向南前往始祖の森。



始祖の森～命の大树



■途中的营地处会发生剧情，一路向中央的天空の祭坛进发即可。

■到达天空の祭坛后使用6个宝玉启动祭坛，主人公一行来到了命の大树。这里没有敌人，一路前进到最深处发生剧情。ホメロス再次出现，一场战斗在所难免。

BOSS战 ホメロス

这场战斗我方无法对ホメロス造成任何伤害，坚持一定回合后战斗自动结束。

■之后自动发生一连串剧情，魔王ウルノーガ觉醒，打倒了主人公并抢走了勇者之剑。

■在魔王强大的力量下，生命之树凋亡，世界开始崩坏。

■剧情结束后会自动出现让玩家存档的提示。

海底王国ムウレア

■命の大树的相关剧情结束后场景自动转移到海底王国ムウレア，主人公又变成了孤身一人并失去了ゆうしゃ技能，同时发现自己变成了一条鱼。

■在鱼状态下操作会有所改变，按×键是在水中下降，而按R2是上升，这里可以到达一些先前人形时不能到达的地方，同时海底王国中一些原本不能对话的海洋生物也可以对话了。

■先去海地宫殿和人鱼对话见过女王，之后一路跟着女王从里侧的门出去到达海底神殿，调查“千里の真珠”发生剧情。

■剧情后主人公来到了某处（地名为？？？？），调查面前的勾着虾（鱼饵）的渔钩发生剧情，主人公被钓到了船上并恢复了人形。

デルカコスタ地方～最后の砦

■原来主人公所处的地方是デルカコスタ地方，由于魔王的出现，各地的地貌已经有所改变，场景中出现的怪物也不一样了。

■码头小屋附近有商人可以购买一些道具和装备，向西前往デルカダール地方，到达デルカダール地方后再向南前往最后の砦（就是游戏开始时的イシの村）。

最后の砦

■到达最后の砦后发现家乡的村民们都还在，主人公再次见到了母亲和艾玛，跟着艾玛来到了中央的帐篷，见到了デルカダール王。

■原来デルカダール王一直都被魔王ウルノーガ附身着，现在魔王觉醒后，デルカダール王也恢复了理智

■デルカダール王向主人公承认了错误后，决定和主人公一起对抗魔王。剧情后前往最后の砦入口处发生剧情，大批魔物袭来。靠近古雷格所在的位置会遭遇BOSS战。

BOSS战	HP
ゾンビ师团长	HP：约650
スカルナイト×4	HP：较低

本战中古雷格会作为辅助角色参战，战斗他不仅会使用ベホイミ、スクルト、まほうの圣水等进行回复和辅助，还会使用仁王立ち帮主人公替挡攻击，可以说是个又能坦又能奶的角色。主人公先使用全体技能将4个低血量的杂鱼消灭后再对付BOSS，BOSS的武器ふりまわし是3次随机对象的伤害，有一定威胁，注意防御和回复。

■战斗胜利后回到最后の砦，在国王的帐篷中发生剧情，获得デルカダールのカギ。离开最后の砦时发生剧情，之后场景自动转移到デルカダールの丘的导きの教会。

デルカダール地下水路～デルカダール城

■一路向北进发，从树藤登上高处后进入デルカダール地下水路，从最初区域向右可以和ブラックドラゴン交战，虽然可以不用战斗，不过胜利的话能够得到一个称号ドラゴンスレイヤー。

■之后来到地下牢狱，从地下牢狱进入デルカダール城中。调查西北处的树根会发生剧情，可以看到古雷格和ホメロス的往事。

■在北面的食堂调查食器架后打开暗门，从暗门来到2层，进入王座之间后发生剧情，之后将要面对魔王手下的六大军团长之一的尸骑军王ゾルデ。

BOSS战 尸骑军王ゾルデ | HP：约2000

BOSS血量很高，再加上我方可以实际操作的只有主人公一人，本场战斗势必会变成一场长期战。BOSS在战斗一段时间后会使用パープルシャドウ召唤出一只自己的影子，影子和BOSS都进入“领域状态”后会使用连携技，BOSS会使用的连携技有两种，一种是咒文クロスドルクマ（全体130左右伤害），一种是冥界のいちげき（全体随机合计5回攻击，威胁比较大），要注意防御。影子血量不高，不需要特意专注攻击，可以使用イオラ或者ギガスラッシュ之类强力全体技能攻击。主人公MP较低时古雷格会使用まほうのせいすい为主人公回复35左右MP。另外古雷格的ベホイミ只能回复100左右HP，不能完全指望，HP不足时主人公自己也需要使用回复咒文。





■战斗胜利后夺回パープルオーブ，自动回到最后の砦，剧情后古雷格正式成为同伴。在帐篷中和デルカダール王对话后获得デルカダールの盾。同时教会处解锁洗点功能。

ナプガーナ密林～ドゥーランダ山

■离开最后の砦，从デルカダール地方向西进发，通过ナプガーナ密林后来到ソルティアナ海岸，再向北进发到达ドゥーランダ山。

■这里在洞窟中需要打倒魔物ドラゴンライダー，并将之作为坐骑飞到上面才能继续前进，一路前进来到半山的ドゥルダ乡。

ドゥルダ乡～冥府

■在大师の宫殿发生剧情之后，再前往大修炼场和サンポ对话。

■第二天外出后发生剧情，和サンポ一起离开ドゥルダ乡，向东通过山顶への洞くつ来到山顶，这里有女神像可以回复HP·MP和记录，和サンポ对话后前往冥府。

■进入冥府后前往最深处发生剧情，和ニマ对话后主人公习得“霸王剑”，之后发生BOSS战。

BOSS战 ロウ | HP：？？？

这场战斗机制较为特殊，主人公全程只需要使用“霸王剑”攻击罗即可，霸王剑的威力会随着使用次数逐渐增加，使用霸王剑击中罗5次战斗就会结束。罗会使用分身、グランドクロス等技能，受到グランドクロス攻击后立刻回复即可。

■战斗胜利后自动回到ドゥルダ乡的大师の宫殿，罗再度回归队伍，之后罗的技能盘得以扩张，同时习得新特技グランドクロス，同时习得连携技グランドネビュラ。ドゥルダ乡的大修炼场解锁“连武讨魔行”。

メダチャット地方～岬のほら穴

■离开ドゥーランダ山来到ソルティアナ海岸，继续向西来到メダチャット地方。

■通过从メダル女学园南面的桥时发生剧情，和西路比亚再会，跟随西路比亚一起来到プチャラオ村。

■到达プチャラオ村之后在村内的パハトラ的家中发生剧情，离开村子向南进发，到达南面的岬のほら穴后与BOSSフールフール发生战斗。

BOSS战 フールフール | HP：约2200

本战中西路比亚作为辅助角色参战，由于战斗一开始BOSS会对我方全体施加魔封状态，因此西路比亚会使用アモーレショット或是ツッコミ但不会进行回复。初期的回复就让罗使用いやしの雨，再配合主人公的ミラクルソード回复自身吧。BOSS的咒文封印持续时间约5回合左右，不过这之后敌人依然会频繁使用マホトーン来对我方施加咒文封印。在没有咒文封印的时候，尽量多使用古雷格的マジックバリア和罗的マホカンタ来减轻BOSS的咒文伤害。

■战斗胜利后回到プチャラオ村的パハトラ家，剧情后来到村子的台阶上继续发生剧情，之后离开村子，前往ソルティコの町。

ソルティコの町

■去ジエーゴの屋敷二楼房间内发生剧情，只有来到城镇南侧的海岸找到西路比亚，对话后再回ジエーゴの屋敷。■剧情之后西路比亚回归队伍，同时学会连携技ナカマよび，之后我们又可以使用船只了。

谜の场所～バンデルフォン地方

■在ソルティアナ海岸东侧海边的码头坐船，之后前往バンデルフォン地方，不过在途中遭遇一只巨大海怪袭击。

■主人公不慎落海，之后醒来发现自己身处某个谜之场所。在谜之场所的屋顶上和身分不明的人（预言者）对话，之后可以调查钓鱼竿进行钓鱼，接下来再在民家中和预言者对话。

■经历了这样一场意义不明的幻象后，主人公发现自己身处バンデルフォン地方的码头，和同伴们合流后前往ネルセンの宿屋。

■在ネルセンの宿屋选择住宿睡觉后大家都做了一个奇怪的梦。为了探索真相，众人决定前往ユグノア城迹。

ユグノア地方～ユグノア城迹

■从バンデルフォン地方向西来到ユグノア地方，之后前往ユグノア城迹

■从史莱姆旁的枯井下去，再上来后在门前发生剧情，从楼梯下去进入ユグノア城地下。在深处会遭遇BOSS叹きの战士。

BOSS战 叹きの战士 | HP：约2400

BOSS会频繁使用带有诅咒效果的技能攻击我方，如果身上还有エマのおまもり等防御诅咒的装备的话，尽量装备上吧。如果一不小心中了诅咒可以使用罗的特技おはらい解除。如果之前西路比亚和罗已经习得了ハッスルダンス或ベホマラー等全体回复技能的话，本场战斗还是很简单的，HP压力不大时多使用ルカニ等辅助魔法提升伤害输出吧。

■战斗胜利后和其对话，主人公的意识会回溯到16年前的ユグノア城，见证当年ユグノア城毁灭的真相。

ユグノア城（过去）

■前往2层中庭发生剧情，之后前往3层王と王妃の部屋发生剧情。

■再前往3层南面的会议室看到了诸国国王齐聚一堂开会的情景。此时魔物入侵ユグノア城。

■回王座，之后前往1层，从北面的仓库进入地下道，这里会与4只魔物进行战斗，不过敌人很弱。战斗胜利后看到了デルカダール王被魔王附身并暗算アーウィン王的剧情。之后回到现实，BOSSバクーモス出现。



BOSS战 バクーモス | HP：约2800

BOSS的普通攻击会附带睡眠效果，除了装备上相应耐性的装备外，一旦有同伴中了睡眠状态需要及时让西路比亚使用ザメハ咒文解除。BOSS的技能恶梦の吐息会导致咒文效果下降，这一效果也包括回复咒文，不过像西路比亚的ハッスルダンス或是罗的いやしの雨等特技是不受影响的，可以充分利用。另外BOSS本身也会被睡眠状态所影响，有空闲行动机会的话也可以试试ラリホー或ラリホーマ等咒文。

■战斗胜利后主人公的“ゆうしゃ”重新解放。离开ユグノア城迹，一路向北前往グロッタの町。

グロッタの町

■来到グロッタの町后发现这里已经变成了一座魔物之镇并开设了赌场。首先前往赌场 2 层的代币贩卖处获得了 2000 枚代币。

■之后需要在这里的老虎机处赌博累积到 10000 枚代币（不放心的话可以先去下面女神像处记录，不过其实没有必要，老虎赌赢的概率极高，随便就能累积到 10000 代币，当然没必要花太多时间去赌更多的了，原因后述，另外代币可以换的奖品全是骗人的垃圾，不用去换其他的）。

■用 10000 代币在兑换处兑换ラブリーエキス，之后在南面的魔物タホドラキー处将ラブリーエキス交给它，可以进入 VIP 室。剧情后遭遇被魔物洗脑的玛尔蒂娜，进行 BOSS 战。

BOSS战 呪われしマルティナ | HP：约1500

BOSS 还有不少能够取消我方当回合行动的特技，尤其要注意サキュバスウィンク的效果是全员伤害 + 催眠，威胁很大，如果西路比亚未被催眠的话立刻使用ザメハ咒文解除。由于这场战斗之后还会紧接着有一场 BOSS 战，因此控制消耗速战速决是非常重要的，战斗总可以让罗使用マヌーサ来降低玛尔蒂娜物理攻击的命中率来回避掉不少伤害，建议充分使用。

■战斗结束后魔王手下六大军团长之一的妖魔军王ブギー出现，继续进行 BOSS 战，虽然我方 HP · MP 并不会回复，不过如果在第二场 BOSS 战中全灭的话是可以直接从第二场 BOSS 战重来的。

BOSS战 妖魔军王ブギー | HP：约2800

BOSS 没有太多强力的攻击招式，但是拥有各种异常状态攻击，依然是个相当麻烦的敌人，战斗一开始有高几率使用超さそうおどり（让我方全员进入跳舞即取消当回合行动），而ギガマホトラ的 MP 吸收效果也十分讨厌，建议人手都要带上 MP 回复药。队伍中有人中了目をカッと開く的魅惑攻击的话需要第一时间让西路比亚使用ツッコミ回复。BOSS 的 HP 很高，有空闲机会的话抓紧时机让罗使用ルカニ削弱 BOSS，西路比亚 Lv39 可以习得让我方单人攻击力大幅提升的バイキルト，用来强化主人公或是古雷格，利用强力物理技能尽快将其击倒吧。



■战斗胜利后夺回グリーンオーブ，玛尔蒂娜再度回归队伍并带回了マーメイドハープ，并习得新特技“デビルモード”，同时技能盘也得以扩张。同时之前无论在グロッタの町的赌场赢了多少代币，在 BOSS 战胜利后都会全部消失，一切都是幻觉而已（这就是为什么之前用不着花太多时间赌代币的原因）。

外海～クレイモラン城

■使用ルーラ飞回ソルティコの町，出城前往东侧的码头，坐船通过水门，沿着运河向外海进发，途中会自动发生剧情，卡缪会归队，但因为其处于失忆状态所以无法强化其技能盘，因此暂时没有让其出战的必要。

■通往クレイモラン城的河道被岩石堵塞，只能先从西侧迂回前往地图最北面的海上光柱处，会发生剧情，先前在前往バンデルフォン地方路上出现的巨大海怪会再度出现，原来它也是魔王的手下六大军团长之一的霸海军王ジャコラ。

BOSS战 霸海军王ジャコラ | HP：约4800

BOSS的HP非常高，因此本场战斗会成为一场持久战，罗和西路比亚要充分使用ベホマラー和ハッスルダンス进行回复，同时战斗中让罗使用ルカニ削弱敌人，让西路比亚使用バイキルト强化我方也是必不可少的。BOSS伤害很高，且在使用クリムゾンミスト伤害会变成1.5倍，卡缪虽然忘记了技能不能当做战力，不过在クリムゾンミスト持续期间和HP较低的队员交换当做肉盾还是可以的。针对BOSS“灼热の火球”这一技能，可以适当装备一些炎耐性的防具。

■战胜 BOSS 后夺回レッドオーブ，之后进入光柱传送到クレイモラン城前面。

■进城后前往城内找到シャール女王对话，得知最近这一带流行着一种被称为“黄金病”的传染病。

■出城时会发生剧情，之后前往教会里侧的房间发生剧情，然后从城下町西北处的门出来，找到西边的卡缪。

■此时大批黄金兵袭击クレイモラン城，回城和一群黄金兵战斗。

■战斗和西侧海边的神父对话，坐船离开クレイモラン城下町，前往西面的バイキングのアジト。

バイキングのアジト～风穴の隠れ家

■进入之后马上就是一场和黄金兵的战斗，敌人不强不过要小心其连携技。

■之后向北进入风穴の隠れ家，调查这里的大树之根共计 3 次，了解到了卡缪的过去，和卡缪对话后卡缪恢复记忆（技能也恢复了）并归队，之后继续向北进入黄金城。

黄金城







■黄金城中有大量只能从一侧打开的门，如果碰到打不开的门必须选择从其他路绕行。

■1层大厅西侧的阶梯向上到2层。

■2层西南的阶梯返回1层。

■打开1层西南的门，向北从中央的阶梯上去。

■到达2层后立刻从东侧阶梯下去。

■从1层东南的阶梯直上3层。

■从3层中央的阶梯来到4层王座之间，遭遇魔王手下六大军团长之一的铁鬼军王キラゴルド。

附：黄金城宝箱列表

物品	位置
きんかい	2阶北侧通路奥
赤い宝石	2阶中央
レシピブック“发を饰る黄金”	2阶东侧通路
けんじゃのせいすい	4阶通路

注：黄金城在攻略完成后将不能再度进入，在打倒BOSS前记得把所有宝箱收集全。地图上的标志7是老虎机，调查后有可能得到500代币或是敌人。

BOSS战 铁鬼军王キラゴルド | HP：约3500

BOSS每回合必定2次行动，拥有如狂い咲き（随机4次攻击）等非常凶猛的连续物理攻击，因此使用マヌーサ降低其命中率是非常必要的。其特技ゴールドアストロン会将我方角色变成金块，万一被变成金块的对象是回复役角色就很麻烦，建议本战中主人公也以回复为主，使用主人公+西路比亚+罗+一名攻击手的配置，确保场面上始终有人可以进行回复。BOSS会频繁地给自己使用バイキルト和进入“领域状态”，我方可以考虑使用一些打消强化状态的技能，如西路比亚的极龙打ち等对其使用。至于BOSS召唤出的小怪并不强，依靠全体攻击技能消灭就好。

■战斗胜利大家救回了卡缪的妹妹，并夺回イエローオーブ，同时卡缪的技能盘得以扩张。

シケスビア雪原～ゼーランダ山～圣地ラムダ

■クレイモラン城剧情结束后，向东通过シケスビア雪原前往圣地ラムダ，在シケスビア雪原东侧的冰狱の湖处会遭遇和BOSS魔龙ネドラ的战斗。

BOSS战 魔龙ネドラ | HP：约4500

BOSS每回合可以行动2到3次，会较频繁使用取消我方一回合行动的おたけび，开场全员用ピオリム加速以减轻此技能的影响。另外BOSS最有威胁的招式是全员附加麻痹异常状态的やけつく息，让西路比亚使用キアリク咒文解除即可，同时全员最好身上都要携带解除麻痹异常的药品以防止西路比亚被麻痹的状况发生。另外提前准备好防止麻痹效果的防具也很重要。BOSS的グランドブレス这招伤害很大，一旦使用立刻让罗用ベホマラー回复。

■战斗结束后赛妮娅回归队伍。之后通过ゼーランダ山来到圣地ラムダ。

■剧情后前往西北的静寂の森，在剧情后回到圣地ラムダ。前往大圣堂发生剧情，回宿屋选择睡觉，夜晚主人公会醒来，离开宿屋找到赛妮娅对话，剧情后赛妮娅得到强化，不仅技能盘扩张且习得了维罗妮卡的全部咒文。

■前往ゼーランダ山顶 获得了“天空のフルート”，此后在任意地点使用天空のフルート（在贵重品中），就可以直接搭乘飞行巨鲸ケトス在天空中自由翱翔了。

神の民の里～天空の古战场～サマディー城

■乘坐ケトス首先前往神の民の里（在グロッタの町南面天空中的浮岛），进入太阳の神殿后发生剧情，获得了“圣なる种火”，之后调查神殿中的3处苗木，取得了传说中的勇者打造勇者之剑的回忆。

■乘坐ケトス前往天空の古战场（在プチャラオ村东南上空），在入口处使用“圣なる种火”便可以进入。之后从中央螺旋阶梯一路下到地下4层，这里有营地可以休息记录，再下到地下8层，沿着悬崖下到地下9层（有一个ぱふぱふ事件），从另一侧的螺旋阶梯上到地下6层，再从一条岔路来到地下5层的“秘石の眠る地”，取得传说中的矿石“オリハルコン”。



■接下来使用ルーラ来到サマディー城，前往王座之间和国王对话，之后离开サマディー城。

■通过西侧的关卡向北来到マクラバ砂丘，在中央的石柱遗迹处发生一连串剧情并和黑色精灵对话后，返回サマディー城。

■和国王进行2次对话后取得“ガイアのハンマー”。

ホムラの里～ヒノノギ火山

■使用ルーラ来到ホムラの里，去最北面的ヤヤクの社发生剧情，之后前往西面的ヒノノギ火山。

■一进入ヒノノギ火山后就会发生剧情，剧情后跟着两个小孩来到了テバとサキの秘密基地，然后从秘密基地的暗道进入ヒノノギ火山深处，发现了火龙。

■回到ホムラの里，再次前往ヤヤクの社，剧情后火龙会攻击ホムラの里，前往村子入口处和火龙交战。

BOSS战 人食い火龙（第1回） | HP：约2400

BOSS每回合2次行动，除了火球之外没有特别有威胁的技能，让赛妮娅使用炎の旋律防御即可。

■击退BOSS发生剧情，回ヤヤクの社，在后面的房间中和侍女对话取得“山门のカギ”。

■再次回到ヒノノギ火山，使用山门のカギ打开北面的门，进入火山内部上层，这里需要乘坐バロンナイト撞碎石块才能前进，在最深处再次和火龙战斗。

BOSS战 人食い火龙（第2回） | HP：约4800

BOSS每回合3次行动，实力比起第一次遭遇强了很多，BOSS在战斗中使用打击系技能较频繁，痛恨一击伤害比较可怕，因此ロウ或セーニャ使用ヘナトス降低其攻击力会较为有效。ガードクラッシュ附带防御下降效果，也别忘了使用スクルト提升防御力，防具方面挑选一些有炎属性耐性的用来降低其火球的压力。BOSS的行动模式常常会集中攻击1人至濒死，因此经常保证全员HP满血是有必要的。同样队伍里最好要有两名持有回复技能的同伴，以防中了おぞましいおたけび而导致当回合无法行动。

■胜利后再次从ヤヤクの社后面的房间中的侍女处获得“禁足地のカギ”，这样就可以进入ヒノノギ火山最北面的禁足地了。

■进入禁足地，这里便是传说中的锻冶场。在台座前使用“圣なる种火”发生剧情，众人使用オリハルコン矿石和ガイアのハンマー重新打造了一把勇者之剑（勇者のつるぎ）。

天空魔城（最终迷宫）

■打造完新的勇者之剑后，就可以正式向最终迷宫——天空魔城进发了。乘坐ケトス前往世界地图东北的天空魔城，使用勇者之剑打破黑暗结界后进入其中。在入口处遭遇魔王手下的六大军团长之一——邪龙军王ガリンガ。

BOSS战 邪龙军王ガリンガ　｜HP：约4500

BOSS每回合行动2次，拥有大量如魔人の绝技、はやぶさ斩り、れんごく斩り等斩击和打击系的技能，因此マヌーサ和ヘナトス等咒文必备，BOSS对这类弱化咒文也没有抗性，对BOSS进行充分弱化之后战斗难度会降低不少。另外BOSS每5回合会使用打消我方全部强化效果的青の冲击，记得被打消后重新给同伴补上强化效果即可。不想浪费MP的话，可以算好回合数，提前将施加了强化的同伴放回后排，在BOSS放完青の冲击之后再换到前排战斗。



■战斗胜利后夺回ブルーオーブ，入口旁边有女神像可以回复和记录。

注：天空魔城在通关后就会消失，无法再进入，因此通关前一定要将迷宫内全部宝箱拿齐，否则通关后就没有机会了，下面为大家列出宝箱列表。

附：天空魔城宝箱列表

物品	位置
メタルのかけら×3	1层东侧南面房间
レシピブック「战姬の肖像」	1层西南房间
はぐれメタルベスト	1层西北房间
スキルのたね（宝箱怪）	通向1层的楼梯
ときのすいしょう	2层外部
にじいろの布きれ×3	2层南面
レシピブック「将军正装の仕立て方」	进入3层后的通路里侧
天使のソーマ×2	3层中央西侧平台
きんかい	外部螺旋阶梯到最上
レシピブック「はぐメタ装备辞典」	第二个传送阵的魔物身后
50000G	登上第一个高处后面前的横穴深处
きしんの魔枪	4层外部
ほしくずのつるぎ	4层最东侧
ほしふるうでわ	1层红色封印的门口
ちいさなメダル	3层西南
しんかのきせき	4层中央东侧平台
けんじゃのせいすい	4层BOSS门前

■天空魔城1层：首先在东侧启动机关打开西侧的门，之后从西侧来到2层。

■天空魔城2层：十字路口向东前进，打破2层中央平台的水晶后，打倒该场景中的骑飞龙的魔物ハデスナイト，将飞龙当做坐骑可以用作从1层往返的捷径。从2层最东面的门出去，进入传送阵，乘坐グレイトボンバー跳往高处前往3层。



（1层）


（宝箱怪）
（2层）


（2层外部）

■天空魔城3层：破坏中央平台的水晶同样可以使用魔物作为捷径往返1层。这里电流流淌的地面可以乘坐魔物バロンナイト通过。从西侧的门出去，进入传送阵。之后从螺旋阶梯向上，从中途的平台跳下，进入传送阵。乘坐魔物ヘルチェイサー往上爬，在门前和グレイトドラゴン战斗后进入4层。


（3层）


（3层外部）

■天空魔城4层：破坏中央平台的水晶，之后将这一层全部4处机关按下，1层正面被锁住门则可以进入，里面的宝箱有ほしふるうでわ，不要错过。

■4层的深处遭遇六大军团长中的最后一位——魔军司令ホメロス。



（4层）



BOSS战 魔军司令ホメロス　｜HP：约3500

整体实力颇强的BOSS，无论是单体攻击还是全体攻击都火力十足。BOSS每回合行动2次，威胁最大的痛恨一击单体可以造成280左右的伤害，再配合裁きの冥枪（我方2人200左右伤害）的COMBO很容易一回合放倒我方一人，因此我方要保证同伴最低安全血线在220HP以上再配合必要的强化和回复，才能不至于导致崩盘。裁きの冥枪附加诅咒效果，需要考虑诅咒防具的装备。BOSS还会召唤小怪ゴールデンゴーレム，ゴールデンゴーレム会使用全体攻击的バギクロス（可以造成100以上伤害），有一定威胁，建议优先处理。

■击倒ホメロス之后夺回了シルバーオーブ，之后通过传送阵来到魔王的神殿，与最终BOSS ウルノーガ决战。

BOSS战 魔王ウルノーガ　｜HP：约6000

BOSS以每回合2次行动为主，不过有时也只会行动1次（一般是使用クリムゾンミスト），技能种类非常多，以各类剑技和咒文为主，会使用之前六大军王的特色技能，大致顺序是蓝（消除强化）→紫（分身）→绿（超级吸收MP）→黄（金块变形）→红（增加受到的伤害）→银（全体伤害）。攻略思路依然是依靠咒文ヘナトス+スクルト减伤我方受到的伤害，保持安全血线的前提下输出BOSS。BOSS使用天下无双（全体随机6回攻击，每下能打100以上伤害）或ジゴスパーク（全体特大伤害）后一定要加大回复保证队伍满血。

■击破魔王ウルノーガ后，ウルノーガ进入第二形态，变成了一头半身魔王半身邪龙的巨型怪物。

BOSS战 邪龙ウルナーガ、魔王ウルノーガ | HP：两个BOSS各有约8000

由于要将两部分都击破才算是达到BOSS，也就是说最终BOSS实际上相当于有两只。最初邪龙ウルナーガ处于前排（每回合2次行动），魔王ウルノーガ在后排（每回合1次行动），我方只能攻击到邪龙ウルナーガ，在打掉其2000HP左右后两者会交换位置，魔王ウルノーガ来到前排而邪龙ウルナーガ退回后排（两者的每回合行动次数也会交换），打掉魔王ウルノーガ2000左右HP后，两者会同时来到前排（每回合行动次数均变成2次）。邪龙敏捷较高而魔王敏捷略低，因此受到伤害后可以利用其行动的时间差进行回复。避免被两个BOSS连续攻击导致团灭。邪龙在前排时会频繁地使用しゃくねつの炎攻击我方，建议使用提高吐息耐性的フバーハ强化我方。而魔王则会较多地使用各种咒文攻击我方，建议使用マジックバリア防御。

两个BOSS同时在前排的情况下若同时进入领域状态会使用连携技，通常会使用地狱阵但低血量时会变成クロスマダンテ（固定全员270伤害，HP不满270者必死），无法保证HP血线的话建议使用换人指令来回避。由于先击倒魔王的话，邪龙会使用ザオラル复活魔王，而且邪龙本身还有多种讨厌的异常状态攻击，因此必须优先击破邪龙。推荐队伍组成是主人公（攻击+回复役）+玛尔蒂娜（攻击役）+西路比亚（回复+辅助役）+赛妮娅（回复役），前排角色处于危险状态时将后排的古雷格或是卡缪换上来救急。



胜利后主人公获得“魔王の剑”，随着魔王的死，虽然付出了巨大的代价，但勇者们最终还是迎来了生命大树的复活与世界的重生得结局。但其实在本作中打倒魔王ウルノーガ并不意味着完全通关，玩家们的冒险还将继续，不过限于杂志篇幅本次的流程攻略就告一段落了，下来会为各位简单列出通关后的主线剧情流程，在下期杂志中我会继续为大家带来通关后剧情和隐藏BOSS的详细攻略法，诸多支线剧情的补完、各项要素的收集以及白金心得等深度研究，敬请大家期待。

冒险的继续——通关后的主线剧情

■通关后会让玩家记录，之后读取通关记录后会从圣地ラムダ开始。

■前往グロッタの町南部的谜の遗迹，和赛妮娅对话发生剧情，之后调查闪光点获得神秘の齿车。

■乘坐ケトス前往命の大树北面的忘れられた塔。

■在忘れられた塔入口使用神秘の齿车打开大门，进入并来到最上层的とこしえの神殿。

■和卡缪两次对话后，选择回到过去的世界。注意：一旦回到过去世界之后就无法再返回现在的世界了，推荐提前保存一个现在世界的记录。

■回到过去世界后，通过ゼーランダ山来到圣地ラムダ，在大圣堂发生剧情，和同伴们合流后前往始祖の森，并通过天空の祭坛来到命の大树。

■在命の大树和BOSSホメロス战斗，之后调查大树之魂获得勇者のつるぎ·真。

■回デルカダール城，在2层的王座之间发生剧情，之后去2层贵宾室休息，夜晚剧情后前往王座之间和BOSS魔道士ウルノーガ战斗。

■第二天在王座之间发生剧情，前往3层阳台，古雷格加入队伍。前往デルカコスタ地方。在デルカダール神殿附近发生剧情，之后可以乘坐ケトス飞行了。

■乘坐ケトス来到神の民の里，在のいにしえの神苑发生剧情，从宝箱中获得最后钥匙（さいごのカギ），并在入口处的太阳の神殿中获得“圣なる种火”。

■分别前往ドゥルダ乡入口处、バンデルフォン北东の高台与ダーハラ北西の高台，调查这三处地点的苗木。

■回到神の民の里，从北面浮岛的长老处获得神秘の齿车，之后乘坐ケトス前往命の大树北面的忘れられた塔。

■在忘れられた塔入口使用神秘の齿车打开大门，进入并来到最上层的のとこしえの神殿，与时の番人对话，ケトス觉醒。

■乘坐ケトス前往サマディー上空的巨大黑色球体处，挑战隐藏BOSS。

■击破隐藏BOSS后，整个洛特泽塔西亚大陆的秘密全部解开了，同时在结局画面中玩家可以获得用于下载初代《勇者斗恶龙》的复活咒文。

奖杯篇

本作的奖杯总体还是比较简单的，但是因为有着庞大的收集要素（尤其是变装装备的收集）和较高的角色等级要求，因此依然需要花费不少时间。

奖杯总数	59	铜杯	50	银杯	7	金杯	1	白金	1

杯种	名称	说明
白金	传说となりし者	获得全部奖杯
铜	神の岩にて	在神の岩完成成人仪式（剧情奖杯）
铜	冒险の始まり	开始新的勇者冒险（剧情奖杯）
铜	危机一发！	直面巨大的危机（剧情奖杯）
铜	勇者の力	勇者之力就在眼前（剧情奖杯）
铜	荒野に立つ	在陌生的土地开始冒险（剧情奖杯）
铜	导かれし者たち	和可靠的同伴相遇（剧情奖杯）
铜	ナイスラン！	展示了自己风驰电掣的技术（剧情奖杯）
铜	新天地へ	以新天地的目标开始旅行（剧情奖杯）
铜	グロッタの英雄	成为グロッタの町的英雄（剧情奖杯）
铜	广い世界へ	向新的世界踏出了脚步（剧情奖杯）
铜	プチャラオの救世主	成为プチャラオ村的救世主（剧情奖杯）
铜	恋の架け桥	为爱情牵线搭桥（剧情奖杯）
铜	クレイモランの救济者	成为クレイモラン王国的拯救者
铜	命の大树にて	在生命之树得知真实（剧情奖杯）
铜	悲しみを胸に	怀着悲伤开始旅行（剧情奖杯）
铜	胜利の旗	在取回光明的战斗中获胜（剧情奖杯）
铜	奥义体得	完成严酷的修行并掌握了奥义（剧情奖杯）
铜	ナカマと共に	和可靠的同伴邂逅（剧情奖杯）
铜	海の守り手	让大海恢复和平（剧情奖杯）
铜	恶梦の終わり	终结无休止的恶梦（剧情奖杯）
铜	目觉めし者	觉醒新的力量（剧情奖杯）
铜	赎罪の果てに	历经千难万险后终于完成了赎罪（剧情奖杯）
铜	よみがえりし伝説	让远古的传说复苏（剧情奖杯）
铜	ホムラの救い主	成为ホムラの里的拯救者（剧情奖杯）
铜	逆转剧	将希望紧握于手（剧情奖杯）
铜	集う仲间たち	和同伴们再会（剧情奖杯）
铜	おおいなる決断	在漫长旅途的尽头做出重要的决断（剧情奖杯）
铜	宿命の対决	觉决心面对自己的命运（剧情奖杯）
铜	决战の時	为了最后的决战做好准备（剧情奖杯）
金	过ぎ去りし时を求めて	解开ロトゼタシア所有的谜题（剧情奖杯）
银	魔物ハンター	讨伐1000只以上的魔物
铜	アタックマスター	发动30次地图攻击
铜	モンスター乗り物マニア	乘坐过全部种类的怪物坐骑
铜	れんけいマスター	发动25次以上连携技
银	アイテムマニア	获得500种以上的道具
银	おしゃれマスター	收集齐全部的变装装备
铜	メダルマニア	完成3页小徽章印章账的收集（75个）
铜	クラフトマン	通过不可思议锻造打造出10个以上物品
铜	うちなおしマスター	通过不可思议锻造对10个以上物品进行重铸
铜	大当たりヒッター	通过不可思议锻造打造出+3的装备
铜	ふしぎな锻冶マスター	通过不可思议锻造打造出最强之剑
铜	最强勇者	穷极勇者之道（主人公练到99级）
铜	最强盗賊	穷极盗贼之道（卡缪练到99级）
铜	最强魔法使い	穷极魔法使之道（维罗妮卡练到99级）
铜	最强僧侣	穷极僧侣之道（赛妮娅练到99级）
铜	最强旅芸人	穷极旅艺人之道（西路比亚练到99级）
铜	最强贤者	穷极贤者之道（罗练到99级）
铜	最强武斗家	穷极武斗家之道（玛尔蒂娜练到99级）
铜	最强パラディン	穷极圣骑士之道（古雷格练到99级）
铜	アイランドマニア	在所有的孤岛的码头登陆
银	ボウガンマスター	使用弩箭射中全部靶子
铜	天气予报マニア	听过全部的天气预报
铜	カジノマスター	获得10个和赌场相关的称号
铜	ぱふぱふマスター	体验过全部ぱふぱふ事件
银	クエストマスター	完成40个委托
银	大修练場マスター	完成ドゥルダの大修炼场的全部修行
银	ゆうべはおたのしみでしたね	和所爱之人约定相爱到永远……天亮了（ネルセン迷宫试炼完成后，愿望选择和艾玛结婚，之后在イシの村休息，必须完成イシの村相关支线剧情）
铜	じゅもんが　ちがいます	复活咒文输错了……失败是成功之母！

攻略透解 GUIDE THROUGH

PATAPON™

文 胜负师 美编 咕噜

通关时间：通关 15 小时左右
白金 20 小时左右

系统详解

一起来玩PATAPON吧！

战鼓啪打碰 重制版		SIE
PATAPON REMASTERED		音乐 / 中文版
2017 年 8 月 1 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 108 港币		

PS4

《战鼓啪打碰》是 2007 年诞生于 PSP 平台的异质音乐游戏佳作。简约可爱的角色形象、2D 横卷轴的复古画面和鲜艳靓丽的色彩能抓住眼球；而那种让人不由自主抖腿的奇特韵律，和两个童声所组成的魔性歌声也能叫醒耳朵；趣味十足的系统和成长要素营造出一种独一无二的爽快感，这让《PATAPON》成为十年前掌机鼎盛时期的独特记忆长留玩家心中。本次 PS4 版原汁原味，没有增加新内容，虽没有掌机的便携性，但大屏幕的高清画面与更好的音响效果都能把《PATAPON》的魅力放大，对于新老玩家来说，都是体验或者重温的好时机。



操作指令

《战鼓啪打碰》的操作十分特别，□、○、△、×四个键分别对应 PATA、PON、CHAKA、DON 四种鼓点，以固定的鼓点组合控制 PATAPON 族士兵完成各种动作，（指令会随游戏流程增加）仅有左右方向用于移动镜头，以观察画面前后的情况。当然，作为一款创意音乐游戏，节奏是游戏的基础，任何指令都需要按照一个固定的四拍子节奏来输入。画面外围有一个闪烁的白框，这其实就是在对节奏进行提示，白框闪一次即为一拍。下面的指令表中每一个符号表示半拍，"·"表示空半拍。按照节奏输入正确指令后，接下来的四拍是士兵的行动时间，此时千万不要按键，不然士兵的动作会被中断。士兵行动完成后的下一个四拍再次按节奏输入指令，就能形成连击（COMBO），指令输入太早或太晚，连击都会中断。所以，根据战况，"输入四拍指令，停四拍，再输入四拍，再停四拍……"就是这个游戏的基本进行方式了。



关于完美音 当按键时机与白框闪烁的有较高的吻合度时（误差大约在十分之一秒内），鼓点的音效听上去会十分饱满且有回声，这种情况即为完美音。一个指令的四拍全部按出完美音，且连锁数大于等于 3 时，会提前进入 FEVER 状态，对战斗会十分有利。本次重制版的完美音比想像中要难按，可能是画面帧率与 PSP 版不同造成的，如果久试不成，建议刻意把按键时机提快一点点，只要按对了第一下，在间隔稳定的情况下，按出四拍完美音的手感还是会慢慢回来的。

关于 FEVER 从 3 连击至 10 连击，都有可能出现 FEVER 状态，7 连击后一个指令里按出三拍完美音也可能提前进入 FEVER，此后连击数不再上升，会一直保持在 FEVER 状态。FEVER 时的我方士兵攻击会明显强化，所以在离敌人较远处使用除前进和祈祷外的指令，在达到 FEVER 状态后再对敌人发起攻击是游戏中最常用的策略。

歌声	指令	操作	鼓点音效
勇往直前之歌	前进	□·□·□·○·	PATA PATA PATA PON
进击之歌	攻击	○·○·□·○·	PON PON PATA PON
守护之歌	警戒	△·△·□·○·	CHAKA CHAKA PATA PON
逃脱之歌	疾退	○·□·○·□·	PON PATA PON PATA
坚忍之歌	蓄力	○·○·△·△·	PON PON CHAKA CHAKA
奇迹之歌	祈祷	×·××·××·	DON DONDON DONDON



指令补充说明

前进：所有士兵的行动是以旗手为中心的，士兵如果离旗手较远，在输入前进指令后，士兵会回到旗手身边。旗手被阻挡则无法前进，甚至会被逼退。

攻击：各兵种会根据自身攻击距离，自行移动到合适的位置，但如果目标离旗手太远，攻击指令就会变为原地待命。

警戒：警戒时士兵们会聚在一起，盾兵PON会在前排进行主动防御，后排士兵会对接近的敌人进行普通攻击。敌人距离较远时，则原地待命。

疾退：用于回避敌人的强力攻击，后退距离为半个屏幕左右，之后旗手会回到原地，其他士兵也会复位到旗手附近。疾退连续使用会有一定的硬直时间，很可能起不到回避作用。

蓄力：蓄力时士兵基本处于原地待机状态，但也会对靠得非常近的敌人进行低频率攻击。蓄力后输入攻击指令，就会使出和平时不同的蓄力攻击。但蓄力后如使用其他指令，那么蓄力效果是不保留的。

祈祷：在出阵前必须装备了各种奇迹的图腾，并在FEVER状态输入指令，方可进入祈祷状态。祈祷需要输入8条指令，判定很宽松，指令中以○键居多，只要指令条中按对一个键，本条指令就算通过，但必须8条指令全部通过祈祷才算成功。成功后天气会暂时发生变化，但连击会中断。



出征前须知

①除了战斗，玩家都会在PATAPON族的部落活动。在部落中按L1/R1可选择设施或迷你游戏，OPTIONS键为存档，按下触控板可退回标题画面进行读档。



②在进入部落最右方的石碑后，可在地图上选择前往的地点，地点上方的肉标志表示游戏内容为狩猎，剑表示是与敌方部落进行战斗，眼球表示BOSS战。

③在地图上还可以看到该地点的天气情况。下雨时某些地方的敌人配置会发生变化，刮风时弓箭的射程会受到影响，雷雨天气会随机落雷，对敌我双方都有伤害力，且具有火属性。

④选定地点就会进入整备画面，右侧的旗手下方可以装备奇迹图腾以及可以增加全体士兵能力的炖菜。整备画面中按触控板即开始战斗，每次战斗最多派三个由单一兵种组成的小队，按□键可以让小队待机，按△键则进入小队整备画面。

⑤小队整备时按○键可调整单个士兵的装备；按△键可为小队装上目前的最强装备，是个省时省力的操作；按□键可以改变士兵在队列中的位置，一般来说越厉害的士兵安排在越靠右的位置；因为小队人数有上限，所以要改变士兵级别时，可以按OPTIONS键将某个士兵开除，这样就能腾出空位来。

⑥士兵阵亡只要捡回他的头盔，战斗胜利后就能让他在生命树下复活，但要注意，旗手不能捡头盔。士兵全数阵亡、旗手死亡或在战斗途中退出均视为任务失败，失败后会退回到部落中，所有的一切都恢复到出战前的样子，因此在胜利无望时可果断选择退出，没有任何损失。旗手的体力约180，防御力比较高，不会中异常状态，也不会被BOSS吞食。



兵种与级别

《战鼓啪打碰》中共有6个兵种，而每个兵种又分7个级别，不同的兵种和级别之间，能力也会有明显不同。士兵的基本能力固定，没有经验值和升级的概念。制造士兵必须在部落的生命树下，兵种会随游戏流程增加，而合成素材的等级与"响声"（相当于游戏中的金钱）的消费量决定士兵的级别。素材分为肉、蔬菜、木材、矿石、合金五大类，每个兵种都需要以指定的两种素材来合成，而每种素材又分为4个等级，"素材等级之和减1"即为士兵的级别，同时"单价×士兵级别"是制造这个士兵所需的响声数，响声和素材缺一不可。

兵种	所需素材	响声单价	最大人数	基础装备	普通攻击	FEVER效果	蓄力攻击
神枪PON	肉+木材	80	6人	头饰、投枪	地面投枪	跳起投枪	跳起投枪
盾兵PON	肉/蔬菜+矿石	120/100	6人	头饰、剑/斧、盾	剑斧斩击	盾防御加强	前冲升龙剑
箭士PON	木材+矿石	150	6人	头饰、弓	射箭	弓箭三连射	弓箭三连射
骑士PON	矿石+矿石	200	3人	头饰、长枪、马	原地枪刺	奔跑突击	奔跑突击
大大PON	合金+肉/蔬菜	250/200	3人	巨锤	大锤敲击	大锤敲击	地震攻击
米茄PON	合金+木材	300	3人	号角	音波三连发	单发大音波	单发大音波

级别	特殊名称	形象	素材等级	特点
1	—	白色大众脸	1级+1级	能力较低，但前四个兵种可装备头饰，强力装备可弥补自身不足。
2	别可拉	红色兔耳	1级+2级	移动力明显上升，"击晕"的异常状态对其无效，其他能力较低。
3	杰可罗斯	黄绿色青蛙	1级+3级或2级+2级	攻击力和速度都有小幅度提升，"着火"的异常状态对其无效。
4	摩夫鲁	淡紫色绵羊	1级+4级或2级+3级	防御力明显提升，但是火属性成为其弱点。
5	吉古力	蓝色刺猬	2级+4级或级3+3级	攻击力中等程度提升，速度与会心一击率都比较高。
6	摩丘	深紫色牛角	3级+4级	攻击力大幅提升，但速度和移动力有所下降，能力比较极端。
7	霸萨拉	绿色天使	4级+4级	全能力中等程度提升，没有弱点，可在离旗手较远的位置展开攻击。



兵种分析

神枪PON：性价比非常高，在流程初、中期是攻击主力，中后期装备上去了也有不错的表现，就是命中率有点随缘。

盾兵PON：属于"装备为王"的兵种，后期的强力装备可以让普通盾兵脱胎换骨，盾牌防御也具有广泛的适用性。

箭士PON：单发攻击力有限，但FEVER时的三连射大大加强了其实用性，6个牛角弓箭手的箭雨有极高的伤害输出，但遇到逆风时会有些麻烦。

骑士PON：FEVER突击有多段判定，且具有吹飞效果，在士兵战中比较实用，但突击会让防御力下降，BOSS战时要谨慎使用。

大大PON：前排肉盾型的兵种，地震可令敌方部队一回合无法行动。移动慢不是大问题，但只能装备一件武器、地震对BOSS无效限制了这一兵种的成长性和实用性。



米茄PON：基础能力比较高，号角的攻击距离弹性很大，可近可远，多段音波判定大、伤害稳定，3个牛角米茄PON有着超强的压制力，非常实用。

状态说明1 士兵状态表的左侧数值中，HP表示体力值，Damage为单次攻击的伤害区间，Speed为攻击速率。Armor表示对敌方兵种的防御力，Inf为盾牌兵、Arw为箭士、Jvr为投枪兵、Lns为骑士。



兵种组合推荐

盾兵PON、神枪PON以大众脸4个、牛角2个为宜，配合强力装备来使用；6个牛角箭士PON可搭配任何兵种出战；骑士PON和大大PON的能力只有在士兵战中才能完全发挥，通关后便难有用武之地；米茄PON为最强兵种，就算用一个牛角米茄挑战所有BOSS，只要BOSS等级不是特别高，都可以达成！小队组成方面，弓＋枪＋号角为万能组合，适用于狩猎、后期士兵战和所有BOSS战。中期士兵战推荐弓＋枪＋骑，早中期BOSS战则一般以弓＋枪＋盾的传统组合来应对。





部落中的迷你游戏

1 摇大树

出现方法：在"从边境脱逃"关卡中捡到乐手PON的头盔后开启。

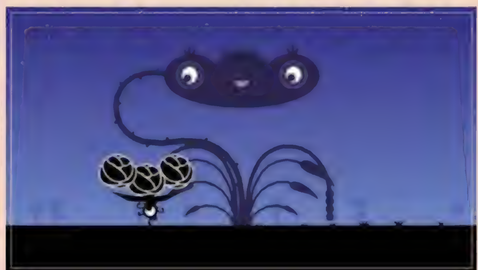
游戏方法：消费一块1级肉后开始游戏。大树会发出8条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键。稍有难度是第五和第六条指令，其节奏和祈祷相同。

获得物品：每条指令成功后，树上都会掉东西下来，如果掉下树叶就表示什么都没得到。有可能得到的素材有1级到3级的木材和石头，还有2级的肉，但以1级和2级的木材居多。

2 种蔬菜

出现方法：在"越过炙热沙漠"装备雨之奇迹后求雨，就会出现一只蜗牛，将其打死得到农夫PON的头盔后开启。

游戏方法：消费一根1级木材后开始游戏。一开始按照白框闪烁的节奏不停按○键，之后巨大的四季豆会扔出蔬菜，在菜落到画面一半位置时，根据节奏按○键跳起接住蔬菜。这个游戏很容易失误，建议玩之前存档。



获得物品：根据按键的准确度，可获得1至3颗蔬菜，蔬菜等级为1至3级随机，但没有接住就会一无所获。

3 敲脚趾

出现方法：在"砂漠的乐园"杀死天牛，得到铿锵PON的头盔后开启。

游戏方法：消费一块2级肉后开始游戏。大山的孩子会发出4条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键敲击脚趾即可。

获得物品：根据按键的准确度，可获得一块1至3级的矿石，指令全对一般都是3级矿石。



4 做炖菜

出现方法：在"湿漉漉的世界"杀死螃蟹，得到大厨PON的头盔后开启。

游戏方法：消费一颗1级蔬菜后开始游戏。大锅会分三个阶段丢出原料，站在锅上的厨师看准时机按○键把原料切碎即可。



获得物品：一块炖菜，可装备在旗手下方的祭坛处，给全体士兵上Buff。根据按键的准确度，炖菜分为三个等级：低级炖菜效果为下一场战斗我方全员体力增加20点；中级炖菜效果为全员体力加60，攻击力加2，会心一击率加10%，状态防御加10%；高级炖菜全员体力加100，攻击力加5，会心一击率加20%，其他所有数值增加5至10点，这意味着普通武器也有让敌人着火的可能性。

5 锻造

出现方法：在晴天进入"寻求许愿星"杀死大嘴怪后出现幸运星，捡到幸运星丢下的锻造PON的头盔后开启。这是游戏中最重要的迷你游戏，一定要尽快开启！

游戏方法：消费一块1级或4级矿石开始游戏。操作台大叔在前一拍拉动风箱一次或两次，下一拍铁匠也要挥动大锤一次或两次。锻造一共分四个阶段，过场时不要空挥大锤，砸到操作台就什么都得不到。打铁的诀窍在于眼睛盯住下方的风箱。

获得物品：根据按键的准确度，用1级矿石可以炼出一块1至3级的合金；用4级矿石时，可获得一块1至4级的合金，在完全不错或只错一次的情况可获得一件"神系"的最强装备，包括6个兵种的6件武器，还有神马、神盾、神冠3件防具，每种只能获得一件。9件拿齐之后，指令全对也只能获得4级合金了。

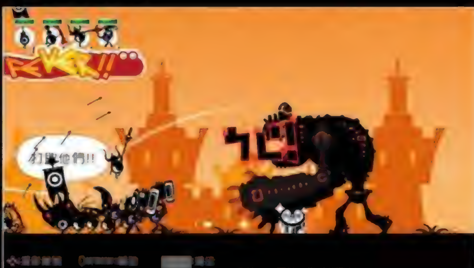




素材与装备收集

这里再说一下在狩猎和战斗中可以取得的各种素材，在迷你游戏中比较容易获得的素材就不再重复了。

1级和2级的肉在狩猎时打死野猪和鸵鸟就可以得到，3级的肉需要打死粉红鸵鸟，4级肉要打死“湿漉漉的世界”和晴天时“寻求许愿星”出现的金色鸵鸟才能获得，打动物系的BOSS时偶尔会落3级和4级的肉。3级木材狩猎时打死多种野兽都会随机掉落，打BOSS时偶尔会掉，4级木材在打食人花时掉落几率比较大，在龙、沙虫等BOSS身上也有机会得到。4级矿石几乎所有BOSS身上都有掉的可能，红龙、石像BOSS和最终BOSS掉落几率比较高。1至3级合金在狩猎时打死螃蟹就会掉，合金巨神BOSS身上会掉2至4级的合金。4级蔬菜只有在打食人花BOSS时才有可能得到。



素材等级	素材名称	素材等级	素材名称
1级肉	硬梆梆的肉	1级蔬菜	大眼卷心菜
2级肉	蓬蓬的肉	2级蔬菜	叫喊萝卜
3级肉	上等肉	3级蔬菜	呼呼呼南瓜
4级肉	谜之肉	4级蔬菜	松茸菇
1级矿石	石块	1级合金	混杂的合金
2级矿石	叮叮铁	2级合金	坚硬合金
3级矿石	基碳矿	3级合金	上等合金
4级矿石	米斯里鲁	4级合金	魔法的合金
1级木材	常见的树枝	–	–
2级木材	萨古兰	–	–
3级木材	彼若基	–	
4级木材	冶昆杉	–	–

装备方面最强的有三套，分别是“神系”、“太鼓系”（PSP版中原为“太古”）和“巨系”，每套各9件，分别为6个兵种的武器各一件，外加马、盾、头盔各一件，每套每件只能取得一次。神系装备以玩家名字命名，各项数值比较平均，可用锻造迷你游戏全部取得。“太鼓系”在攻击力方面不如“神系”，但速度会大幅上升，“巨系”的攻击力极为夸张，但速度会大幅减慢。“太古系”和“巨系”装备可以在BOSS战或与敌方部落的战斗中随机取得，但运气不好的话可能到最终BOSS处一件都没有拿到。没关系，只要之后反复打最终BOSS，还是有很高几率取得这些神兵利器的，只是得忍受每一次打完最终BOSS那漫长的结局和STAFF。重制版中依然没有加入可以跳过结局画面的设定，唉……打其他BOSS的掉率不高，但也可以试试。



流程攻略

一起前往世界尽头吧！

注：以下流程为个人推荐的攻略顺序，部分关卡的顺序可以提前或者延后。

01 PATAPON要回家

一开始按节奏连续按圈键，画面会变亮。之后学到前进指令，不断前进就能过关。途中可以收到三个1级的神枪PON，不要被身后出现的巨龙干扰到节奏。



02 到PATATA平原狩猎吧

狩猎开始时，会先学到攻击指令。这里的猎物不具攻击性，但因为目前只有三个投矛兵，所以要想猎杀鸵鸟的话，最好能进入FEVER状态。

03 从边境脱逃

往前走一小段会遇到一个盾牌神兵，敌兵和高墙在他的面前不堪一击。在终点前，神兵升仙了，过关后便可制造盾兵PON。这一关还可以捡到乐手PON的头盔，过关后开启摇大树的迷你游戏。

04 基哥咚的反击

在地图上的同一位置，敌兵部队发起反击。这一关一定要造两三个盾牌兵，让他们在前排顶住，只要能经常保持FEVER状态，敌人的人数将不成为优势。

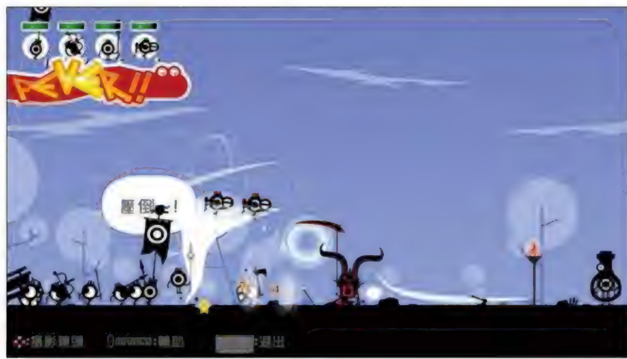
05 突破多呼盆地的基哥咚城塞吧

这一关是箭士神兵的个人秀。和边境脱逃一样，有神兵相助，拆掉眼前这些违章建筑可谓易如反掌。在终点前，神兵又升仙了。过关后可以制造箭士PON，可视手中金钱和素材先造两三个。

状态说明2 右排数值中Crit表示会心一击，效果为伤害值2倍；KB为吹飞，效果为让对手弹出很远；Cnc为击晕，效果为对手眼球打转，一回合不能行动。Chance表示出现这些状态的概率，Resist为状态抗性概率。

06 鹰之眼GON参战

敌方将军鹰之眼的镰刀可形成旋风对全体造成伤害，但攻击力不高。鹰之眼是无法杀死的，尽快把敌方杂兵消灭他就会撤退。我方的人质只要打破牢笼就能解救，奖励是一件装备。人质被杀则会变成一个回复药。



07 咚加遗产的守护者

第一场BOSS战之前，会先学到警戒指令。警戒中的盾兵PON会主动防御，能够大大减轻蓝龙“多咚嘎”的头撞和喷火所造成的伤害。蓝龙如果使用吞食，因为还没学到疾退指令，因此会必死一人。好在这一招的使用几率很低，而过关后士兵就能复活，所以问题不大。

08 到PATATA平原狩猎吧

虽然出现了新的沙漠地带，但现在进入的话会被烧成烤猪。所以先要前往最初的狩猎平原，在那里有个奇怪的路标，按节奏连续输入△○△○，路标会长高，取得关键道具“弯曲的罗盘”后便可前往新的区域。

09 沉眠于罗斯托咚的奇迹

取得×键指令后，往前走一段就会遇到第二个BOSS红龙“玛基咚嘎”，其攻击方式与蓝龙相同，只是它的吞食可令尸骨无存，好在FEVER状态有较大机会把这招打断。打倒BOSS可以取得“雨之奇迹”并有机会取得4级木材或矿石，如果能刷出，对之后的战斗会非常有利，刷不出也不用强求。

10 越过炎热沙漠

出发前在旗手下方的神坛上装上雨之奇迹。依照提示求雨成功，就能通过这片“热”情的沙漠了。半路上奇迹会失效，因此还要再求雨一两次。求雨成功时，路上会出现一只窝牛，杀死它可以取得农夫PON的头盔。没有得到的话，就进此地图再打一次。

11 基哥咚袭来

敌方部队中有骑士登场，用警戒指令可让盾牌兵顶住骑士的突击，并伺机反击，在将骑士干掉后，其他兵种就不足为惧了。

12 不忍沙漠中的巨大生物

这个BOSS是一个巨大的沙虫“扎古奈鲁”，攻击方式中也有喷火，重压相当于巨龙的头撞，最具威胁的还是地震，具有大范围的多段伤害。对付地震的方法一个是远离BOSS，一个是强攻将其取消，但需要整支队伍具有较高的攻击力。打倒这个BOSS后，可制造骑士PON。

13 热腾腾绿洲争夺战

造两个骑士PON，利用FEVER状态的连续突击，可以把敌人撞得找不到北，但需要长期保持FEVER状态。不用骑士也能过关，只是可能没那么轻松。

14 GON再现

鹰之眼将军又来了，这回还是打不死他。我方队伍中如果没有骑士会比较吃亏，因为敌方会有皮糙肉厚的巨锤兵登场，但只要用骑士将其顶飞，他就完全使不出劲来。

15 沙漠的乐园

不要急着前往新的战场，可以先到沙漠狩猎场，杀死粉红鸵鸟和天牛，可以得到前往新场所的关键道具“浑浊的水晶”以及锻铸PON的头盔（游戏中误写成“锻造PON”了）。如果没有得到，可多试几次。推荐不使用盾兵和骑士，这样鸵鸟就不会很快逃走了。

16 古条特的守护者

在这里学到了十分重要的疾退指令，这下打BOSS就方便多了。本关BOSS是亚种的沙虫“多加古奈鲁”，因为我们学会了疾退，打起来会比第一次轻松不少。能力不足时也可先打后面的关卡，吃个炖菜就能完虐了。

17 基哥咚又入侵了吗！？

敌人的兵种比较齐全，骑士和大大兵的组合具有一定杀伤力，所以兵种配置方面骑士依然不能缺少，连续的FEVER突进可赢得主动。

18 输送队的护卫

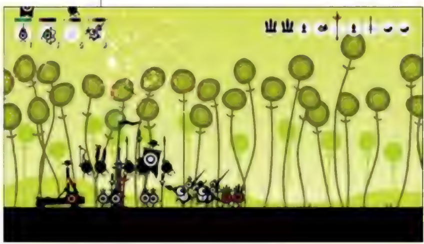
这次的任务是在PATATA平原护送马车。马车的移动速度是固定的，所以一开始要尽快往前移动，这样才能争取更多的攻击敌方拦截部队的时间。敌人中比较有威胁的是持火弓的箭士，对马车伤害较大，骑士突击的吹飞效果可避免他们持续攻击马车。

19 绝望

敌方的超级要塞机关重重，还有重兵把守，以现在的实力根本无法攻破，想节省时间的话直接退出即可。

20 切开绝望之缝

顾名思义，这一关要取得的是攻破要塞的关键——投石车，它一开始属于敌方，只有碰到车子以后它才会归我方所有。在这之前如果把投石车打坏就算失败，而在夺到投石车时也不等于高枕无忧了，投石车同样有可能被敌人打爆。在连续输入攻击或警戒指令，投石车就发动攻击，威力惊人，可以好好利用这一点。



21 湿漉漉的世界

暂时不必急着去攻城，到新的狩猎场，在这里杀死金色鸵鸟可以得到4级肉，并能取得“追风之奇迹”，杀死螃蟹可捡到大厨PON的头盔，都是不可错过的好东西。金鸵鸟不怕火，所以不装备火属性的武器，更容易杀死它。开启大厨的迷你游戏后，可以试着做上几个高级炖菜，后面关卡受阻时就吃一个，效果可谓立竿见影。

22 迈向希望之门

尽管有投石车相助，但攻城这关依然有一定难度。首先要保住投石车，其次是在不要靠主城堡太近，控制在骑士的突进刚好到城门前即可，这样投石车的射程可以命中要塞，而城上的弓箭手打不到投石车，骑士的突击也可不让敌人靠近。不过部分敌人的攻击有催眠属性，骑士并不能百分百保证投石车不受到敌人的连续攻击，运气不好的话，就只能多试几次了。当然，如果装上一道高级炖菜，那这一关会轻松不少。

23 决战！！巴吉克依山城

进入这关之前，要先装上追风之奇迹，并且一定要派箭士出阵。场地中会有对我方不利的风向，祈祷成功后会刮起从左向右吹的大风，弓箭的射程和攻击力会变得十分夸张，而敌方的弓箭手却成了摆设。风车中会不断跳出巨锤兵，因此要尽快将风车拆除。

24 山大王现身

BOSS合金巨神“多加因”的攻击中没有一击必杀的招式，但激光的攻击距离比喷火要远，就算用疾退，也可能受点轻伤，可以防御硬扛。双拳向下砸的招式准备动作比较明显，回避起来很容易；最具威胁的是双手前推，然后向上挑的那招，回避失败会损失惨重，所以一定要把握好回避时机，故意中断连击也要躲过这一招。石像后退有时候是在做假动作，因此可以原地攻击一轮，看看形势再说。打倒这个BOSS后就可以制造大大PON了。

25 传说的星空啊

这是第三次与鹰之眼将军交手了，在他讲对白的时候可以先把连击蓄到FEVER状态。一开始是拆石头比赛，中间的牢笼里有我方人质，救下人质可以得到去新地点的关键道具“毁坏的路标”。因为剧情需要，鹰眼还是杀不死，只要把鹰眼身后的部队全灭，他就会撤退。本关可使用追风之奇迹，敌方在天气劣势下很快就会被消灭。

26 凯因遗迹的觉醒

先不忙着去完成新的任务，而是去打另一个巨像BOSS巨岩兵“凯因”，这样就可以学到最后一个指令——蓄力。虽然这个BOSS与之前的石像打法相同，但场景中时不时地打雷会给玩家制造了一些麻烦。可以挑个晴天去打BOSS，对我方比较有利。

27 寻求许愿星（晴）

这一关的顺序可以延后，但建议先打，因为对后面的流程大有好处。在晴天时进入，场地中只有大嘴怪和金鸵鸟两个敌人。打死大嘴怪后会出现幸运星，它会不断撒钱，并有一定几率丢下一颗“黑星”以及锻造PON的头盔（游戏中误写成铿锵PON）。捡到星星就能进入隐藏的BOSS关卡，所以许愿星出现时不要走得太快，等它把台词说完。这里也是赚钱的最佳地点，一次可获600至800的响声，之后只要看到这里不下雨，就可以进来赚钱。

28 古巧巴遗迹的愤怒之爪

大螃蟹BOSS“巧基古”的攻击方式为三种，吐气泡的威力不大，但有催眠效果；大钳子的攻击力较高，而且准备动作与吐气泡比较相似，建议不要硬扛，尽量回避；还有一种是用钳子夹起一个士兵扔出，是一击必杀的攻击，好在比较容易躲开，用强攻打断也是一种方案。打倒它后就能获得“地震之奇迹”。

29 诱拐美典

这个任务是要解救被拐走的公主，囚禁公主的马车比较经打。如果马车进入沙漠，那就非常麻烦了，因为必须雨求才能继续前进，中断了FEVER状态，攻击力上不去，就会进入恶性循环。所以要力求在进沙漠前把马车打垮。千万注意，这关不能装备火属性武器，也不能吃高级炖菜，因为马车燃烧会对公主造成伤害，公主死亡任务也算失败。如果已经取得地震之奇迹，利用地震让敌人无法动弹，那这一关会轻松不少。

30 GON决死之誓

与鹰眼将军决战因为有不少回复药可以捡，所以难度不像想像中那么高。战斗中期会出现敌方的号角部队，攻击力不高，但有很强的干扰性，尽快消灭为宜。这一关的打法很多，兵种配合也没有硬性规定，只用最普通的弓、矛、盾也能过关，就是打得会比较艰苦。如果前面已经取得了地震，那会简单不少。还不行就吃个中级炖菜，总之就是速战速决。



31 喷火山的守卫

这次要打的是大螃蟹的亚种“秋吉纳”，BOSS的攻击方式和打法还是老样子，没什么好说的。干掉它后就可以制造超级实用的米茄PON了，建议从现在开始全力赚钱、刷素材和武器，三个牛角米茄起步，将我方部队打造成精兵强将。

状态说明3 游戏中还有两种状态，着火为行动不能持续掉血；睡眠为数回合行动不能，可以睡到自然醒，或者被打醒。这两种异常状态的概率为隐藏数值，至于抗性只能依靠自身属性或装备附加的能力来绝对防止。

32 越过基哥咚领地

这关只有两个敌人，一个是敌方骑士将军“蜘蛛咚”，还有一辆战车，敌人的攻击具有吹飞效果。如果之前没有升级部队、刷武器，那么打起来还是挺费劲的，最好是用地震把敌人震晕，这样更容易接近敌人。当然，摆三个牛角号角兵在队伍里，那战车不出几轮就垮了，只留下蜘蛛头成不了气候。过关后必定取得“蜘蛛咚的盔甲”。

33 魔宫门卫班的攻略

魔宫门的守门人是戴着蝎子头盔的投枪将军，他的投枪有吹飞效果，魔宫门里射出的箭有催眠和吹飞效果，所以我方的部队会不停被打飞，很难对蝎子头和魔宫门进行集中打击。一般的方法是每隔几个回合就使用地震，减少敌人的攻击率频，不过这种方法比较费时。速攻法是先吃个炖菜，然后以弓＋枪＋号角的组合，在离魔宫门一段距离处发动攻击，魔宫门就会在很长一段时间内无法启动攻击，这样就算不用地震也能顺利过关。过关后必定取得“蝎子咚的盔甲”。

34 基哥咚的女王

敌方部落的女王在空中飘浮，没有被攻击判定，但她正下方洒下的花粉有催眠作用，因此不要走得太快。敌方将领是一个大大兵“锹形咚”，和他一起出阵的是几批蝎子头投枪兵，他们的攻击有吹飞效果。弓＋枪＋号角的组合可以避免被催眠，中远距离攻击对付对方的投枪兵也很轻松。巨锤将军一时打不死，只有等女王飞走后才能将其消灭，耐心等待即可。

35 卡鲁曼的宠物

又是一场BOSS战，BOSS是一朵巨大的食人花“修可鲁”，它的攻击方式有三种：一种是放催眠气体，而且每次打掉食人花的一个触手，BOSS也会以催眠气体反击，虽然攻击力不高，但随后一般会接重压，威力巨大。如果有士兵被催眠了，就无法用疾退回避，只能靠强攻中断食人花的攻击才能躲过。食人花的一击必杀是先把士兵抓起来，在数个回合后将其吞食，被吞食将无法复活！因此要全力攻击，打断触手。

36 魔宫的守护者

食人花亚种BOSS“修修可鲁”，招式和打法与之前的食人花完全相同。将其消灭后可以得到“暴风雨之奇迹”，效果是狂风暴雨，不过在之后的战斗中已经基本用不上了。

37 最终决战

说是叫“最终决战”，其实只是倒数第二场战斗，对手是基哥咚的女王。女王的攻击方式有两种，主要攻击手段是召唤陨石，攻击力虽然一般，但攻击判定大，而且让士兵处于着火状态的概率很高，综合伤害值不低。另外，接近女王时，女王手中会放出电流将士兵击飞。如果士兵等级或装备不佳，可采用炖菜战术。女王的体力不多，如果我方伍队的整体攻击力较高，可与之硬拼。



38 黑暗来的使者

最终BOSS是恶魔果鲁鲁。果鲁鲁有两种形态，恶魔形态时，攻击方式有发射火属性的能量球，由于很难完全回避，还不如一拼到底。不过恶魔伸右手的抓士兵时要回避，这招是给士兵做电疗，是一击必杀的。

在受到一定伤害时，恶魔会变成鲨鱼形态，鲨鱼会用头撞，还会吐出催眠弹，最厉害的一招是后退到很远，然后一下冲过来，此时一定要配合好节奏用疾退回避，不然这一撞至少会让我方死伤过半。

除了这一招要特别注意外，鲨鱼因为攻击频率比较低，有不少给予其重创的机会。在恶魔和鲨鱼形态变换两次后，就是最终BOSS的死期了。

39 通关之后

游戏没有二周目的设定，只是在保留所有数据的情况下，可以进入任意的狩猎场和BOSS战场地，但不再有和敌方部落的战斗。所有BOSS都可继续挑战，每次挑战后BOSS的等级都会上升1级，体力和攻击力随之提高，最高100级。30级过后BOSS的攻击力十分夸张，玩家的一个小失误都可能造成全军覆没，有时需要以故意中断连击的方法来回避BOSS的攻击。另外，装备炖菜对于挑战高等级BOSS会起到十分明显的作用。

白金指南

一起成为全能天神吧！



奖杯概述

奖杯总数	36	铜杯	13	银杯	19	金杯	3	白金	1

本作的奖杯难度不大，习惯了操作节奏、掌握了系统要点后便能乐在其中。按上文推荐流程一路打下来，可以拿下80%以上的奖杯。通关后除了查漏补遗一些特殊条件型的奖杯外，需要刷9块4级矿石了。惟一需要注意的是与之相关的“神圣收藏”这个奖杯，国内外玩家普遍反应有BUG，但解决方案其实很简单，不用惊慌，下文会有详细说明。反倒是4级矿石的掉率多少看人品，奖杯攻略中也给出了提高效率的建议。另外，官方中文奖杯的部分翻译与游戏中有一些不统一的情况，不过没什么影响就是了。好了，祝各位早日成为PATAPON族人的全能天神吧！

白金难度	5/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无（见下文）
特殊要求	无



全能天神 白金

取得条件：解锁所有奖杯



PATAPON返家 铜杯

取得条件：完成第一项任务，了解游戏的基本玩法。



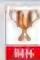
响声之王 铜杯

取得条件：在单一任务中收集300个响声。

奖杯说明：在晴天进入“寻求许愿星”是流程中必须的环节，600以上的响声也不在话下，所以这个算是剧情奖杯吧。



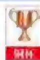
有如神助



取得条件：召唤奇迹之力，展现神迹。（剧情杯）



撑到最后



取得条件：在剩下一位PATAPON时完成任务（旗手PON不算）。

奖杯说明：只带一个士兵打过第一个狩猎关卡即可，猎物不会反击，安全得很。同兵种超过一人时需要开除掉多余人数，可在拿了奖杯后读档。



GON之锤



取得条件：通过“鹰眼GON”。



珍贵货物



取得条件：通过“护送队的护卫”。



山风之战



取得条件：通过“决战！巴吉克依山堡垒”。



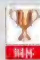
大营救



取得条件：通过“美典被绑架了”。



终结BABABAAN



取得条件：通过“对决魔宫门BABABAAN”。



飞逝守卫



取得条件：打败多咚嘎（巨龙）。



无畏勇龙



取得条件：打败玛吉咚加（亚种巨龙）。



甜点巨怪



取得条件：打败扎古奈鲁（沙虫）。



丧钟首位



取得条件：打败多加古奈鲁（亚种沙虫）。



神秘石巨人



取得条件：打败凯因（巨像）。



古代遗迹的守卫



取得条件：打败多卡引（亚种巨像）。



火山守卫



取得条件：打败秋吉纳（亚种大螃蟹）。



古古秋帕的怒爪



取得条件：打败秋吉古（大螃蟹）。



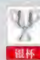
卡鲁曼的宠物



取得条件：打败修克鲁（食人花）。



守卫的黑暗宫殿



取得条件：打败修修克鲁（亚种食人花）。



暗黑奴仆



取得条件：打败果鲁鲁（最终BOSS）。

奖杯说明：以上16个奖杯全部属于剧情杯，打过所有任务、击败所有BOSS便可获得。



锵锵！



取得条件：解锁锻造PON的小游戏。



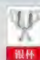
农耕种田



取得条件：解锁农夫PON的小游戏。



定时喇叭



取得条件：解锁乐手PON的小游戏。



摇滚万岁



取得条件：解锁铿锵PON的小游戏。

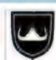


喂饱大伙



取得条件：解锁大厨PON的小游戏。

奖杯说明：前文迷你游戏一节和流程中都对小游戏解锁方法有详细说明。



缓慢但坚强



取得条件：制造极致稀有PON摩丘

奖杯说明：就是制造一个6级的牛角兵，需要3级＋4级素材和6倍于单价的响声。由于牛角米茄和牛角箭士在本作中的高实用度，几乎是游戏后期必备的战斗单位。



最稀有的稀有PON

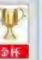


取得条件：制作极致稀有的PON霸萨拉。

奖杯说明：就是制作一个7级的天使兵，需要4级＋4级素材和7倍于单价的响声。由于天使并非必要的战斗单位，嫌贵的朋友可以拿了奖杯后读档。



全部收集！



取得条件：每一种部队至少使用一次。

奖杯说明：6个兵种都出战过至少一次就行了，非常简单，白送的金杯。



老兵对手



取得条件：打败一位第10级的头目。

奖杯说明：因为奖杯对4级矿石有比较大的需求，建议把红龙和石巨人凯因刷到10级以上，其他BOSS身上可能会得到好素材或者不错的武器装备，也可以随意刷几次。



神圣收藏



取得条件：获得9个神圣道具。

奖杯说明：确认一下，这里说的神圣道具指的就是以玩家名字命名的9件“神系”装备。这是本作中最麻烦的奖杯，首先要开启锻造小游戏，然后刷至少9块4级矿石“米斯里鲁”，在锻造小游戏中不出错或只出错一次，就能获得一件“神系”装备，每次获得的装备均不会重复。无论是刷BOSS还是玩迷你游戏之前，都建议存档，迷你游戏失败相当于浪费了素材。至于BOSS的等级会越打越高，后期会越来越难，所以最好在20级前搞定9块4级矿石。推荐主力刷红龙和凯因，还有最终BOSS虽然要等很长的结局和STAFF，但果鲁鲁身上都是好东西，不是掉4级素材就是掉“太鼓系”或是“巨系”装备，没刷到自己想要的东西时也可果断退出游戏再刷，效率还是可以的。［最重要的一点］有大量玩家反映，拿到9件神装后并没有跳奖杯，进而开始怀疑人生，我自己白金后也有好几个老外来问我这个BUG怎么解决。其实很简单，只要拿齐9件后，随便打一关，在关卡结算画面，奖杯就会弹出（我自己打的是大螃蟹，但应该不至于具体到必须打哪一关）。另外，尝试前记得多留一个存档以保万全。



无敌战士

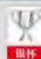


取得条件：在不重生的情况下，使用单一部队完成25项任务。

奖杯说明：这个奖杯条件的翻译有歧义，正确的情况应该是参战的兵种中，只要有一个兵种参加25场战斗且没有人阵亡就满足条件了。这个奖杯其实很简单，不知不觉就完成了，如果通关时还没有拿到，可以一直刷狩猎，这就不可能有人会阵亡了。



狂热节奏



取得条件：维持FEVER状态一分钟。

奖杯说明：怎么说呢？长时间维持FEVER是这个游戏的基础，达不到还能顺利通关的话……好吧，我敬你是条汉子。



就差一点



取得条件：在头目生命值只剩5%以下时输掉头目战。

奖杯说明：一个有点运气成分的奖杯，不过可以用主动控血的方式来解这个奖杯。以第一个BOSS蓝龙为例，当打掉它三分之一体力时，它就会原地跳几下，然后退到很远处，你可以计算一下大概攻击了几轮后BOSS会出现了后退的状态。像这样后退两次，蓝龙就只剩30%左右的体力了，再攻击几轮后主动退出任务，会出现MISSION FAILED字样，此时如果跳奖杯就说明成功了。没跳就再试一次，最后阶段调整攻击次数即可。注意，如果把BOSS打死了，就无法主动退出任务了。



我最专情



取得条件：只用一种部队打败头目

奖杯说明：三个牛角喇叭兵，杀10级以下的任何BOSS都不费什么劲。如果你用一个牛角米茄PON来挑战，那“撑到最后”这个奖杯也可以一起拿。



你的打鼓专属节奏



取得条件：单一关卡中节奏乱掉15次。

奖杯说明：搞笑奖杯，如果有一定节奏游戏的基础，一关内节奏错15次其实是很难遇到的。主动完成的推荐方式是在终点前，输入一次警戒指令后立刻乱按一下，让士兵们的动作中断，这算是节奏乱掉一次。重复操作15次，等奖杯跳出后就可以过关了。





文 昴星团 美编 咕噜

上次的特快已经给各位介绍过 PvP 模式的内容，这次就一举把单机模式、庆典模式和 PvE 模式全部讲完，不知各位是否已经畅玩过这些各具特色的模式了呢？

油彩军团 2		Nintendo	NS
Splatoon 2		动作射击	日版
2017 年 7 月 21 日	本地 1 人，局域网 2 ~ 8 人，在线 4 ~ 8 人	对应 amiibo	
售价为 6458 日元			

英雄模式

模式介绍

英雄模式是本作的单机模式，玩法与 PvP 不同，要求玩家利用武器和场景机关抵达关卡终点，取得电池鲶鱼。该模式共有 27 个关卡，分 5 个大区域，玩家要先在区域内找到透明的关卡入口，将其涂满墨水显形才能进入，把一个区域的关卡全部完成后，即可进入该区域的 BOSS 关卡，其位置位于区域中央的水壶处。通关英雄模式后能得到副技能均为 2 个槽的专属服装。



模式菜单



①地图，可选择区域-关卡直接跳转。
②游戏记录，查看每个关卡的通过记录与所使用的武器。
③机密文件，关卡中收集的机密文件内容可在这里查看。
④游戏设置。

收集要素

关卡中有几样收集要素，分为鱼卵、鱼干、机密文件、小吃券四种。鱼卵和鱼干相当于单机模式的金钱，用于升级该模式的武器、墨水槽、解锁副武器，鱼卵可以重复挑战关卡打敌人和气球刷，鱼干总数则固定，不过其数量刚好能把全部内容解锁升级。机密文件收集之后可以在模式菜单中查看，内容为前作到本作之间的一些故事。小吃券则可在广场的小吃店使用。



武器相关

游戏一开始只能用普通的步枪，随着关卡的推进，新的武器会逐个解锁。武器升级的位置在该模式的入口附近。初始武器升级共有 3 段，往后追加的武器则为 2 段，顺带一提，第一次挑战最终 BOSS 时会强制要求用初始武器，所以前期要尽可能将其等级升满。



收集攻略

区域1 アシサキ前线基地

机密文件位置：找到黄色气球后，破坏它，之后继续破坏其他的黄色气球。

关卡1

鱼干位置



▲关卡中惟一一个墙上的跳跃点顶上。

机密文件位置



▲鱼干之后的区域，越过铁网到达底层后，往来时的方向走翻到墙外，就在墙外的铁网平台上。

关卡2

鱼干位置





▲第二个区域墙上的跳跃点上方。

机密文件位置





▲第二个区域如图中的位置下去。

关卡3

鱼干位置





▲第一区域如图位置，要到下一个大平台往回跳才能获得，附近有个检查点。

机密文件位置





▲如图1的位置，在右侧建筑的顶端，要先爬上前方的墙后，从侧面走才能找到上去的道路。

区域2 キューバン展望台

机密文件位置：找到绿色气球后，破坏它，之后继续破坏其他的绿色气球。

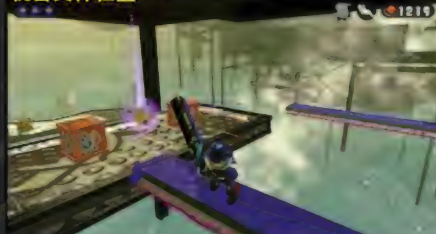
关卡4

鱼干位置



▲第二区域的最后，在平台的下方。

机密文件位置



▲在拿到特殊武器罐头的区域，这里最后有多个站在板刷上的敌人，干掉一个之后乘上板刷到达平台下方即可看到。

关卡4

鱼干位置





▲如图的位置，沿着墨水线路走，最后选择左边的路线即可获得。

机密文件位置



▲最终决战平台的墨水路线上有个箱子，就是它了。

关卡6

鱼干位置

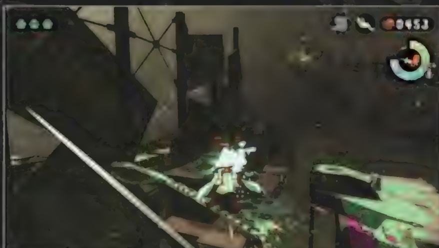


▲就在第二区域最后的跳跃点后面，贴着路边走即可避开敌人的飞艇。

机密文件位置







▲拿完鱼干之后的下个区域，在往上爬的途中有几个隐藏在平台内的箱子，同时右侧能看到一个墨水线路启动器，爬到最上面有一堆导弹的平台后，找对位置落下即可到达启动器所在的平台，沿着这条路线走即可发现许多隐藏箱子，其中一个就是机密文件。

关卡7

鱼干位置



►必经之路的一个箱子内，其位于一个四面都是玻璃的平台，平台下有两名敌人。可从流程的墨水路线到达，或先按照流程解锁墨水清除机，再以它作为踏板获得。

机密文件位置





▲如图中的四周柱子上有木箱，中间有一个墨水清除机的区域，其右侧下方的玻璃平台可以绕到传送点下方，就在这里。

关卡7

鱼干位置



▲在第一个往上爬的地形中，如图位置位于下方的铁网平台处。

机密文件位置





▲拿完鱼干后的下一个区域，在有多个横向铺路机关的左侧。

关卡9

鱼干位置



▲在敌方大本营前的楼梯角落。

机密文件位置



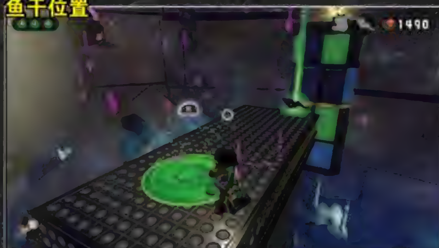
▲起始点左侧，面对着桥洞，木箱前有个墨水屏障。

区域3 ロウト配送センター

机密文件位置：找到青色气球后，破坏它，之后继续破坏其他的青色气球。

关卡10

鱼干位置



▲抵达最终检查点，一路直行到跳跃点，位于跳跃点后的箱子内。

机密文件位置



▲关卡中惟一需要钥匙的区域，被锁住的跳跃点右侧的道路有上下两层海绵，抵达下层海绵即可看到文件。

关卡11

鱼干位置



▲抵达最终检查点后，打败会逃跑丢炸弹的敌人拿到钥匙，打开场地左侧的锁即可看到。

机密文件位置



▲必经之路如图位置，场地中间下方有个平台，打败这里的敌人后掉落。

关卡12

鱼干位置



▲第一次遇到移动喷台时，图中左上方的木箱里。

机密文件位置



▲第二次遇到移动喷台时，图中左上方的木箱里。

关卡13

鱼干位置



▲某个跳跃点左上方的木箱内，需要在先前的机关上涂出行进路线才能拿到。

机密文件位置





▲在有两个移动喷台的区域，把喷台引到空中的宝珠下方，然后射击宝珠让自己抵达喷台上面，文件就在此处四个柱子的其中一个上。

关卡14

鱼干位置



▶在有两个乌贼娘敌人的平台角落。

机密文件位置



▲中间有狙击手的场景，在检查点平台的下面。

关卡15

鱼干位置



▲从我方视角为敌人大本营右侧的木箱内。

机密文件位置



▲从我方视角为敌人大本营右前方阶梯处，需要拿钥匙解锁。

区域4 ツケネ训练所

机密文件位置：找到绿色气球后，破坏它，之后继续破坏其他的绿色气球。

关卡13

鱼干位置



▲第一次遇到狙击手的位置，第二排滚球轨迹的尽头有一个铁网平台，就在下面。

机密文件位置



▲在巨大滚球路径的起始点附近，要先用炮台打破刚滚出来的巨球，再一口气冲到所在位置才能拿到。

关卡17

鱼干位置



▲第二个转动机关处，把目标平台左侧的铁皮染色后上去即可获得。

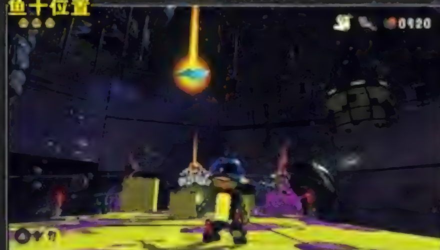
机密文件位置



▲最后的检查点，从平台上跳下往后走的木箱内。

关卡18

鱼干位置



▲最后检查点前方的平台，会在角色站上去后开始移动，移动的途中就能看到，但要先把中央的海绵变大，然后站在上面才能拿到。

机密文件位置



▲到达有三个狙击手的区域后一直往左走并往下跳，即可看到装着文件的木箱。

关卡18

鱼干位置



◀位于左侧路线，见到第一个机关后依次朝其正面和左侧触发机关，即可看到装有鱼干的木箱，跳过去就行。

机密文件位置

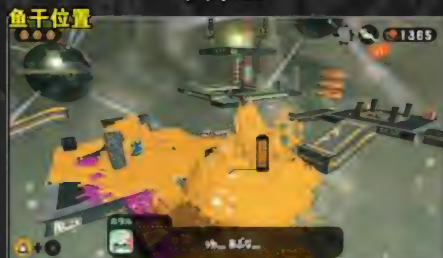




▲位于中间路线，在第二段利用宝珠前进的部分，打中左侧的机关即可让文件落在必经之路上。

关卡20

鱼干位置




▲经过拿两个钥匙开路的部分后，到达的第一个平台有螺旋桨，攻击螺旋桨把平台移动到顶端，然后立即攻击平台一侧的栓头并变身乌贼移动到水流顶端即可获得。

机密文件位置




▲在第一个大平台解锁螺旋桨后，通过螺旋桨能到达具有跳跃点的高台，站在高台用服务器把降下去的螺旋桨平台再升起来，此时可以看到螺旋桨平台有一个红色的机关按钮，攻击之后就能在跳跃点后方看到机密文件了。

关卡21

鱼干位置



▶位于敌人大本营前的木箱内。

机密文件位置



◀位于敌方阵营，我方视角左侧的高台边，要从上面变乌贼下去。

区域5 トーブ中枢司令部

机密文件位置：乘坐黄平台找到青色气球后，破坏它，之后继续破坏其他的黄色气球。

关卡22

鱼干位置




▲最后的检查点前有一个会逃跑丢炸弹的敌人，将其打败后能拿到钥匙，解锁高台的装置即可获得。

机密文件位置




▲位于终点下方。终点前的场地全是透明的，在前进方向右前方的柱子处（上面只有一个鱼卵）往右侧撒墨，即可看到隐藏平台，之后往左前方继续撒墨即可铺出前往文件位置的道路。

关卡23

鱼干位置





▲途中有输送带+3条墨水线路的组合，要熟练避开障碍，并坚持走中间的路线到最后即可获得（最后一刻需要跳跃）。

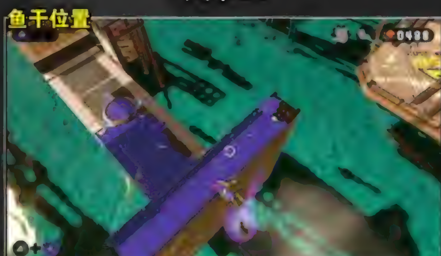
机密文件位置




▲拿完鱼干后不久，会遇到墨水路线+滚筒刷（横向）的区域，躲过第一个滚筒刷后，有一个右行的墨水路线，跳上去即可到达文件所在的平台（这里还有一个敌人）。

关卡24

鱼干位置




▲第一个检查点前的铁板后面。

机密文件位置




▲第二个检查点前的平台后方有一块海绵，让它吸墨之后站上去即可看到。

关卡25

鱼干位置




▲替换竖排铁板的区域后面，过了之后回头往下看即可。

机密文件位置





▲最后的平台角落有一个红色按钮，攻击之后移动的平台侧面出现跳跃点，能抵达隐藏平台，要利用这里敌人背部的跳跃点才能抵达木箱处。

关卡26

鱼干位置



▲第二个检查点前的铁网平台下面。

机密文件位置



▲有三个球叠起来滚动的部分，到达左侧的跳跃点后往后能看到装有文件的木箱，算好巨球落下的时机跳过去即可。

关卡27

鱼干位置



▲位于敌方阵营，我方视角左侧的铁网平台上，要打开外侧的卷帘才能上来。

机密文件位置



▲位于我方高台，走上来后出现装有文件的木箱。

Salmon Run 模式

模式介绍



本作新增的可以与他人共斗的PvE模式，游戏设定中被称之为“打工”，局域网可直接通过乌贼会所进行，联网则要进入熊先生商会匹配，但商会并不是每天都开，具体日期时间要留意主菜单的“场地情报（ステージ情報）”。

该模式的玩法很简单，射杀不断涌来的敌人，保持全队4人不灭，在规定时间内收集要求数量的大鱼卵交到篮筐里即可，共进行三轮。但场地情况多变、每一轮玩家之间的武器更换，加上各种麻烦的BOSS上岸等情况，使得队伍合作意识成为过关的关键。每次打工结束会根据大鱼卵的收集数量与评价增加积分，当积分到达指定数值即可获得奖励，奖励分为服装、金钱和小吃券，要前往商会左侧的兑换窗领取，若获得的服装与持有的重复，还能将其换成金钱或技能碎片。



关于武器

该模式的武器均为系统配给，武器种类在匹配时于左侧列出，也可以在广场菜单的“场地情报”里查看。关卡开始后四人的武器随机分配，打完一轮会再次更换，但玩家的副武器（三角炸弹）和特殊武器不变，且特殊武器无需积累槽但只能用2次。玩家对武器的熟悉程度是保证过关的要点之一，先把每种武器熟悉一下再来吧。



关于评价

每次打工完毕，会根据胜败情况增减评分，在第一波失败扣20分，第二波失败扣10分，第三波失败则不扣分，但胜局必定加分。评分槽满后会升级角色的称号，类似排位赛的阶级，关系着匹配的队友和敌人的上岸频率。注意，与好友联机的时候高阶带低阶不会增加评分。



杂兵与BOSS

击杀杂兵能获得鱼卵（橙色），击杀BOSS后也能获得鱼卵，同时BOSS所在位置会掉落3个大鱼卵（金色），我们要做的就是拿到它们，然后送到篮筐内。杂兵分为普通鲑鱼、大鲑鱼、小鲑鱼和蓝鳍鲑鱼四种，其中蓝鳍鲑鱼只会在大鱼卵掉落后出现，它们会把大鱼卵偷走，要注意。BOSS共有7种，第一次进入熊先生商会就有打法教学，这里就不再啰嗦了。另外无论是杂兵还是BOSS，它们行进时都会在路径上留下自己的颜色，要及时覆盖。



场地特殊情况

每一轮战斗开始时，场地有一定几率陷入水位变化、白雾、鲑鱼暴走、战车突进、大鲑鱼上陆、金色喷口、运输部队突袭这7种特殊情况，个别特殊情况还有可能同时发生。

水位变化：分为涨潮和退潮两种。涨潮会把部分地形淹没，使得我方作战区域变小，退潮则相反。

白雾：会大幅减少视野可见度，此时队友之间最好发信号来交流。

鲑鱼暴走：敌人暴走的时间，不仅会有大量杂兵疯狂上岸，还会出现很多特殊的金色BOSS，击杀它们会掉落大鱼卵，是收获的好时机，但还是要小心大量涌来的杂兵。

战车突进：只会出现圆盘形的特殊BOSS，它们只会针对其中一名玩家突进，被追踪的玩家会被红线锁定。

大鲑鱼上陆：敌人全部变成大鲑鱼，同时场地中会配给炮台。

出现喷口：场地内出现多个喷口，其中有一个隐藏的金喷口。攻击喷口会出现杂兵，喷口的墨水喷出量越大，证明距离金喷口越近，攻击金喷口则会出现金色BOSS，击杀会掉落大量大鱼卵。

运输部队突袭：空中出现大量拿着箱子的敌人，打爆箱子就会掉落大鱼卵。

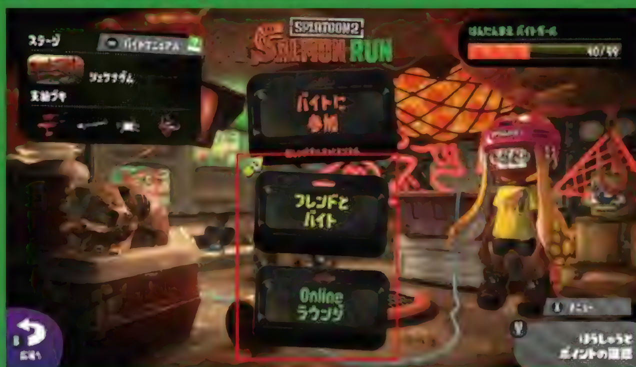


救援队友

当角色被打倒后，会以救生圈的形式出现在场地内，若全员都变成救生圈则打工失败。救生圈状态下角色无敌，但移动速度很慢，被友军的墨水射到即可恢复肉身。在拿到大鱼卵的状况下被打倒，大鱼卵也不会掉落，赶快发信号叫友军来救你吧。

与好友共斗

在商会菜单中的第二项、第三项均为开房间与好友一起打工，其中第三项为联动手机APP "Nintendo Switch Online" 使用语音交流功能。要注意，队友之间评价相差过大的话会影响得分收益。



打工建议

敌人的上岸时机

每当听到号角声，或者看到屏幕左侧出现"オオモノシャケ出现"的提示就证明新一波敌人和一个BOSS正准备上岸，此时不要死守当前的阵地，赶去对付新的敌人，免得被它们占领地盘。

武器与分工

打工模式对组队意识还是有点讲究的，配合得不好，很容易在第三波攻势中落败，保证胜利的第一点就是要了解自己的武器在队伍中的职位。例如手持狙击枪时，主要做的事情就是先占据高低然后狙击，同时观察队友的状况，若有人被打倒，可以远程狙击令其复活。相反，如滚筒和刷子这种单位最好集中精力清理队友附近的杂兵，保证其他远程单位不被杂兵干扰，能安心集火BOSS。一般的枪械类单位相当于万能职位，可攻可守，具体要根据其他队友的武器而定。

善用信息交流

每一波攻势开始发现敌人时，或遇到喷口出现的特殊情况、成功击杀BOSS却不够人手带走大鱼卵时，最好向友军发出呼叫指令（方向键↑：カモン！/Come on！），自己被打倒时也记得发出求救指令告诉队友自己的位置（方向键↑：ヘルプ！/Help！）。

观察队伍状况

屏幕左上角能观察到整个队伍的情况，当队友能使用特殊武器时，其图标会闪烁，队友被干掉的时候则变成灰色，持有大鱼卵时，图标下方还会有黄色图示，可借此判断整场战斗的形势。



战力交替的意识

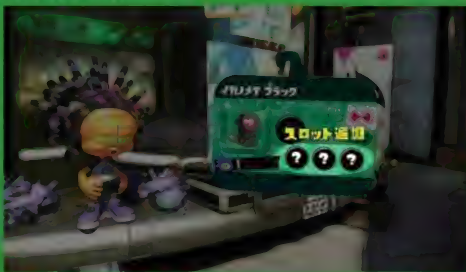
打工中很多时候会因为三人拿着大鱼卵去交差，导致剩下的单位被海量敌人扑杀的情况，这里建议玩家拿到大鱼卵后，有意识地陪着队友御敌，等交差的同伴回来后再去交差。

庆典对战

模式介绍



庆典对战是从前作延续下来的传统，本作的第一场在 8 月 4 日～8 月 5 日进行。每隔一段时间，官方会举行一次投票，投票器位于广场联机大楼前的屏幕处，之后在某一天内举行庆典对战。庆典期间，广场的装饰与 BGM 会有明显的变化，联机 PvP 模式仅有庆典对战，可选择第一项与好友共斗或第二项单人参战，规则与常规战相同，规定时间内涂地面积大的一方获胜，不过队友仅限于投了相同票的其他玩家，如果你和好友的投票对立，那么就只能分开打了。



另外，庆典模式下，角色的衣服变更为庆典专用服装，庆典结束后自动退还。庆典结束后，双方玩家均能获得海螺（スーパーサザエ），但胜方的海螺更多。在联机大楼右侧的 NPC 处能用海螺给装备开槽，或是将满技能装备的技能随机再分配。

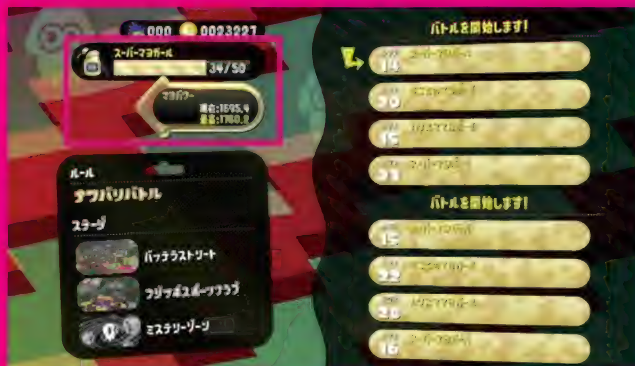
对战场地

场地依旧会每隔 2 小时更换一次，不过与常规赛不同的是，庆典中的场地共有 3 个，除了两个平时会见到的场地外，还会追加一个庆典专属的神秘场地。



称号与战斗力

匹配界面可以在左上角看到称号槽与战斗力，称号槽根据玩家在对战中的表现加分（机制类似经验），但不会减少，匹配时容易匹配到同级称号的玩家，庆典结束时称号等级越高，得到的海螺数量也会越多；战斗力则会随着战斗胜败增减，庆典开始时会根据前 7 场对战结果评估出玩家大致的战斗力。每场对战开始时，队伍登场画面的屏幕上方会显示队伍的平均战斗力，可以借此推测出对手队伍的强弱（但即便如此还是要打）。







研究中心 RESEARCH CENTER

作为一款内容极其丰富的游戏，通关所涉及到的内容只是《最终幻想Ⅻ 黄道纪元》所有内容的1/3，伊瓦利斯深处的秘密还等待着你来探索。在研读本次的“伊瓦利斯征服指南”之前，请务必先阅读423期的攻略内容，因此指南中所涉及到的一些特定的打法和术语将不再详细地解释。以成为伊瓦利斯最强为目标而不懈努力吧！

PS4		
最终幻想Ⅻ 黄道纪元		Square Enix
Final Fantasy XII：The ZODIAC AGE	角色扮演	中文版
2017年7月13日	本地1人	无对应周边
售价为398港币		

做分支

除了主线剧情外，游戏中还存在着大量的分支事件。完成这些分支事件除了能更深入地了解伊瓦利斯的风土人情外，还能获得更强的装备以及挑战更强的BOSS等。各分支事件并没有特定的完成顺序，除了“茱莉与帝国兵”限定在固定一段时期才能完成外，其他分支事件的完成时间均没有限制（开启时间各不相同）。另外，部分分支事件会进入一般情况下无法进入的场所，这与获得对应的奖杯也息息相关。

稀有怪物讨伐

不同于公会讨伐，稀有怪物讨伐是另外单独的一系列讨伐任务。

本作中登场的稀有怪物共计80种，其中有31种怪物是只有完成了下文提到的前置任务后才会出现，并且杀一次就没有了，因此本期攻略就注重于说明这31只怪物的出现方法。其余49种是可以反复出现的，本次就不予累述了。

另外需要注意的是，所有稀有怪物可盗取的道具都是惟一的（一旦盗取成功必定获得），而且不乏珍贵的道具，所以进战斗时一定要盗取到东西后（可2AC刷新后多盗取几次）再将敌人杀掉。

前置任务

当剧情进展到卓克罗尔研究所之后，前往“丰饶海岸／猎人营地”，和河岸边的NPC“头子”对话，接受挑战打倒彗尼连斯。移动至隔壁的“伐度海岸”，登上尽头的悬崖，站在边上往下看，彗尼连斯就会出现了。胜利后入手“讨伐·甲壳”，返回头子处交任务。然后再和周围三个班葛族人对话，选择“挑战”之后就可以前往世界各地讨伐稀有怪物了。

注意，彗尼连斯是31种怪物之一，所以下面只会列出其余30种稀有怪物的出现方式（以稀有怪物序号来排序）。

在获得了30种稀有怪物的道具后，回到“猎人营地”并将这些道具交给“头子”下面的三位班葛族人，注意每人给予10种稀有怪物道具，之后便可到狩猎店即旁边的“诡异的男子”处买到“最强之枪”和“最强之盾”（需999999GIL）。

巨岛龟



稀有怪物编号	01
出现地点	榭洛比台地／费迪克河
窃取物品	绯绯色金
入手道具	讨伐·坚固
出现方法	40%概率出现在该区域。



长吻毛鳄



稀有怪物编号	05
出现地点	加蓝赛兹水路／第10主水路（排水后）
窃取物品	南极之风
入手道具	讨伐·毡毛
出现方法	排水后在左上角的长方形区域（地图中蓝色▼处）内等待10秒后出现。



皇帝狼



稀有怪物编号	07
出现地点	西达玛斯卡沙漠／沙漠回廊
窃取物品	饿狼鲜血
入手道具	讨伐·利牙
出现方法	首先玩家要在西达玛斯卡沙漠打倒20只野狼，之后前往“热浪升起的平地”右上角的区域打倒驯狼。之后才能去沙漠回廊打皇帝狼。



惊骇守卫



稀有怪物编号	09
出现地点	幻妖森林／黑影舞动之路
窃取物品	镜鳞
入手道具	讨伐·振翼
出现方法	40%概率由该区域普通杂兵变异而成。



狂怒厉爪



稀有怪物编号	15
出现地点	萨利卡树林 / 白色斑点之路
窃取物品	镰鼬
入手道具	讨伐 · 镰刀
出现方法	进入本地域后一分钟内不消灭任何敌人也不让任何敌人被捕食掉的前提下会出现。



格瑞玛钦



稀有怪物编号	19
出现地点	椎塔大草原 / 瓦兹库夫丘陵
窃取物品	夸尔的胡须
入手道具	讨伐 · 晶须
出现方法	10% 概率由该区域普通杂兵变异而成。



陆行鸟首领



稀有怪物编号	35
出现地点	大沙海奥格 · 焉萨 / 南侧油槽通道
窃取物品	高级麻醉药
入手道具	讨伐 · 鸟喙
出现方法	40% 的概率出现在该区域（非主动攻击怪）。

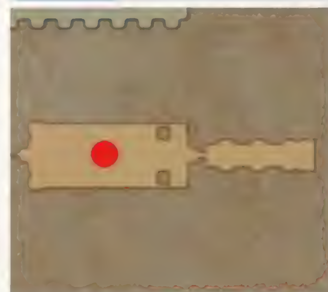




迈思



稀有怪物编号	37
出现地点	弥利亚姆遗迹 / 对面守护
窃取物品	狮子座
入手道具	讨伐 · 永恒
出现方法	消灭区域内 3 只硬壳龙之后切换一次场景，迈思就会出现。



钢壳快刀手



稀有怪物编号	16
出现地点	葛尔摩大森林 / 指针紊乱之路
窃取物品	割破的衣服
入手道具	讨伐 · 尖刀
出现方法	当游戏进行时间的分钟为“30 ~ 59”时（非游戏累积游玩时间），会出现在该区域内。



纳查尼尔



稀有怪物编号	29
出现地点	居札草原 / 流星原（旱季）
窃取物品	战马鬃毛
入手道具	讨伐 · 飞驰
出现方法	40% 概率由该区域普通杂兵变异而成。



骷髅灰



稀有怪物编号	36
出现地点	丰恩海岸 / 提亚劳努海角
窃取物品	铁甲壳
入手道具	讨伐 · 钩爪
出现方法	40% 的概率出现在该区域。



阿努比斯



稀有怪物编号	42
出现地点	索亨地下宫殿 / 寻找自我之路
窃取物品	吸血牙
入手道具	讨伐 · 献血
出现方法	解开瀑布之谜后前往“寻找自我之路”的小区域（按照地图中的蓝色路线行进即可解开谜题）。





维克多



稀有怪物编号	30
出现地点	大沙海那姆 · 焉萨 / 黄沙抵达之地
窃取物品	战神项链
入手道具	讨伐 · 透明
出现方法	40% 的概率出现在该区域左侧三个分叉点处。



融化果冻



稀有怪物编号	46
出现地点	黑涅魔石矿 / 坑口分歧点 B
窃取物品	大急速的魔片
入手道具	讨伐 · 凝胶
出现方法	开启该区域机关时 50% 概率出现。



杀戮虫



稀有怪物编号	53
出现地点	欧兹莫内平原 / 大地螺旋
窃取物品	锈块
入手道具	讨伐 · 拟态
出现方法	当游戏进行时间的分钟为“10 ~ 39”时（非游戏累积游玩时间），会伪装成宝箱出现在该区域内。



克利丝



稀有怪物编号	56
出现地点	椎塔大草原 / 看清一切之地
窃取物品	极臭液体
入手道具	讨伐 · 气味
出现方法	40% 概率出现在该区域。



狄多



稀有怪物编号	57
出现地点	莫斯佛拉山地 / 知悉天边的山脊
窃取物品	幻影背心
入手道具	讨伐 · 翅膀
出现方法	40% 概率出现在该区域。



骇爪



稀有怪物编号	59
出现地点	东达玛斯卡沙漠 / 断裂沙地
窃取物品	崩炮的魔片
入手道具	讨伐 · 鳞片
出现方法	40% 概率由该区域普通杂兵变异而成。



阿贝利斯克



稀有怪物编号	60
出现地点	黎铎亚纳大瀑布 / 悠久时光庭园
窃取物品	八角棍
入手道具	讨伐 · 爬虫
出现方法	30% 概率出现在该区域。



依叙汀



稀有怪物编号	62
出现地点	柏尔海姆地下道 / 东西旁道 & 洁拜亚连结桥
窃取物品	盘古之骨
入手道具	讨伐 · 头骨
出现方法	以 2% 的概率出现在这两个区域，之后出现概率会随着停留时间而提升，基本来说到目的地等着就行了。



沃瑞斯



稀有怪物编号	63
出现地点	死都拿普迪斯 / 皓白承诺回廊
窃取物品	灵魂粉末
入手道具	讨伐 · 地狱
出现方法	这个稀有怪物出现条件比较复杂，玩家需要先在该区域内刷新出“暗之元素”（非主动攻击怪，出现率约为 20%，如果未刷出建议直接读取即时存档重来）。“暗之元素”出现后在其周围使用任意魔法吸引其仇恨，注意不要将其打死。带着它通过地图中 2 个划绿线的路口后沃瑞斯出现。



阿黎约客



稀有怪物编号	66
出现地点	拿普留士湿地 / 诱入梦乡的平原
窃取物品	贤者戒指
入手道具	讨伐 · 古怪
出现方法	40% 概率出现在该区域。



水晶骑士



稀有怪物编号	68
出现地点	水晶巨界 / 升移 · 寒武纪 · 莱
窃取物品	光之圣袍
入手道具	讨伐 · 骨架
出现方法	该稀有怪位于水晶巨界的“升移 · 寒武纪 · 莱”，来到该区域后通过“泥盆纪 · 质部 · 南西”或“泥盆纪 · 质部 · 西北”来到“控管 · 人马宫”，之后再返回“升移 · 寒武纪 · 莱”后该稀有怪则会出现。水晶巨界的具体地图见“闯凶地”中的相关介绍。



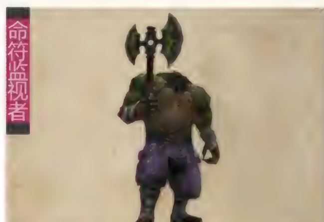
僵尸领主



稀有怪物编号	70
出现地点	瑞斯沃尔王墓 / 北翼通廊
窃取物品	十字头盔
入手道具	讨伐 · 灵魂
出现方法	当游戏进行时间的分钟为“0 ~ 29”时，会出现在该区域内。



命符监视者



稀有怪物编号	74
出现地点	帕拉密纳大峡谷 / 卡瑞丹大冰河
窃取物品	邪神之肉
入手道具	讨伐 · 脑髓
出现方法	消灭该区域内全部杂兵之后，会和 76 号稀有怪物“命符拥抱者”一起出现。

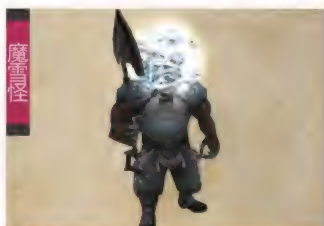


狄支玛



稀有怪物编号	73
出现地点	路苏魔石矿 / 第 5 矿区采掘场 & 第 6 矿区采掘场
窃取物品	幻影背心
入手道具	讨伐 · 死亡
出现方法	5% 概率由该区域普通杂兵变异而成。这是最难的稀有怪物，伤害非常高，如果玩家装备一般的话会倍感吃力。个人建议将这个怪物刷出来后移动到切换场景的边缘处与之战斗，因为该敌人一旦刷出来后就不会消失，而我方则可以通过切换场景的方式来进行回复和加状态，会令战斗相对轻松一些。

魔雷怪



稀有怪物编号	75
出现地点	索亨地下宫殿 / 接受宿命之路
窃取物品	双子座
入手道具	讨伐 · 恐惧
出现方法	进入“接受宿命之路”后击败 1 只雷怪，然后在 5 分钟内击败 3 只雷怪后，魔雷怪就会出现在中间位置。



蓝血人



稀有怪物编号	77
出现地点	榭洛比台地 / 交叉平原
窃取物品	大马士革钢
入手道具	讨伐 · 残虐
出现方法	40% 概率出现在该区域。



复仇者



稀有怪物编号	78
出现地点	大灯台 中层 / 幻惑之层
窃取物品	村正
入手道具	讨伐 · 罪犯
出现方法	40% 概率出现在该区域。



阿提克



稀有怪物编号	79
出现地点	杰尔提尼安洞窟 / 海的尽头
窃取物品	凶恶巨兽肉排
入手道具	讨伐 · 邪恶
出现方法	战斗连锁数（chain）超过 12 之后，会出现在该区域内。







▲回到“猎人营地”将稀有怪物道具交给三位班葛族人。

凯特琳的前进道路

开启时期 柏尔海姆地下道脱出后
涉及地域 王都拉巴纳斯塔
事件NPC 凯特琳（王都拉巴纳斯塔 / 市区西部 牟斯鲁市集）
事件奖励 见以下表格

事件说明

在牟斯鲁市集往北走的台阶上，会看到一位维埃拉族的少女，名为凯特琳。不同时间段和她对话会出现4个对话选项，根据玩家选择的不同，凯特琳将有可能成为4种职业，并入手相应的奖励。

对话刷新的时间点依次为：

1. 战舰利维坦剧情后
2. 晓之断片入手后
3. 来到达神都布尔欧密谢司后
4. 击败审判者贝尔冈后
5. 到达卓克罗尔研究所后
6. 光辉号能够自由使用后
7. 空中要塞巴哈姆特启动后

由于对话选项只有4组，理论上来说玩家在击败审判者贝尔冈后就可以入手该支线的奖励。如果玩家将该支线留到了流程最后才来完成的话，那么每做一次选择，都要切换场景后过上一段时间才能触发与凯特琳的新对话（等待时间大约为开启4倍速后现实时间的15分钟左右）。

职业	报酬	报酬领取地	问题1	问题2	问题3	问题4
战士	符文刃	公会内	不成熟	想的太天真了	没办法！	我是这么想的
门卫	猎弓	公会门口	不成熟	想的太天真了	我不认识你的姐姐	我是这么想的
临时工	萤火虫	王都的道具店门口	这也无可奈何	这也无可奈何	我不认识你的姐姐	难说吧
道具店员	轻飘飘法冠	王都的道具店内	这也无可奈何	这也无可奈何	要看你付出的努力	难说吧

另外如果不按照表格中的顺序做选项回答的话，最终凯特琳会选择寻求自我这条路而不成为任何职业，并随意出现在王都各处，给的奖励是麻醉药 ×1、高级治疗剂 ×3。

皮利卡的日记

开启时期 完成"紧急讨伐 No.2 在魔石力量摆布下"之后
涉及地域 空中都市卜耶巴
事件NPC 皮利卡（空中都市卜耶巴 / 库斯空中广场）
事件奖励 手镯 / 翡翠领圈

事件说明

1. 首先要做完"在魔石力量摆布下"这个紧急讨伐任务。



2. 到委托人皮利卡这里交任务后再与他对话，他会委托玩家去他打工的招式店取回他的日记本。

3. 日记本就在招式店2楼左侧的书架上，入手后会阅读到里面的内容。

4. 返回库斯空中广场，将日记本交还给皮利卡。此时他会询问玩家是否有阅读日记，选择"读了"入手"手镯"选择"什么都没有做"入手"翡翠领圈"。

制作太阳石

开启时期 击败审判者贝尔冈后
涉及地域 居札草原（旱季）
事件NPC 玛秀亚（居札草原 / 游牧民族聚落）
事件奖励 见以下介绍

事件说明

1. 和玛秀亚对话，询问有关太阳石的事，接受委托制作太阳石。

2. 前往草原的水晶处收集能量，并将满能量的太阳石交给玛秀亚换取报酬。

任务奖励：任务完成得越快，奖励越高。7分钟内完成可入手"200GIL、治疗剂 ×2、圣之石 ×2"，15分钟内完成可入手"150GIL、圣之石 ×1"、35分钟内完成可入手"100GIL"、35分钟以上完成可入手"50GIL"。

寻求邂逅的维埃拉族

开启时期 剧情进展到戈利夫族村落，与大长老札亚鲁会面后
涉及地域 王都拉巴纳斯塔
事件NPC 维埃拉族人（王都拉巴纳斯塔 / 南门）
事件奖励 见以下介绍

事件说明

1. 首先和南门的维埃拉族女性对话。

2. 前往市区北部，和雅穆拉作战布局店内的维埃拉族女性对话。

3. 去沙海亭2楼和维埃拉族女性对话。

4. 这一步有两个选择，一是前往外门前广场和"寻求真爱的男子"对话，二是和市区北部的雅穆拉作战布局店内的"自以为是的席克族人"对话，同样是帮他们传达爱意，但建议各位玩家选择帮助"寻求真爱的男子"，奖励会多一些。

5. 返回沙海亭和维埃拉族女性对话。

6. 根据玩家介绍的对象不同，前往相应的地点领取报酬。

任务奖励 选择"寻求真爱的男子"，入手"侠盗弓 ×1、高级治疗剂 ×2"；选择"自以为是的席克族人"的话，入手"侠盗弓 ×1"。

重开渡船 & 沙漠的病人

开启时期 完成"悬赏单 No.2 随风沙摇摆的仙人掌花"和"悬赏单 No.4 栖息在魔石矿的魔物"后
涉及地域 东达玛斯卡、莫斯佛拉山地、柏尔海姆地下道
事件NPC 丹特罗（东达玛斯卡 / 沙漠营地）
事件奖励 1000GIL、烧夷弹、柏尔海姆的钥匙

事件说明

这两个任务是一条线的，关乎到双子座召唤兽的取得。

1. 完成"悬赏单 No.2 随风沙摇摆的仙人掌花"之后与委托人丹特罗再次对话，会被其要求将仙人掌花送给他老婆治病。

2. 来到"东达玛斯卡沙漠 / 涅布拉河沿岸聚落南侧"，与"不走运的商人"旁边门前的"丹特罗的太太"进行对话，获得"一千根针"。

3.1AC 刷新剧情，与渡船旁的"奇格力"对话后发生剧情，并选择"前往北岸"后一起来到涅布拉河沿岸聚落北侧。

4. 与奇格力的父亲"路克瑟拉"对话后又回到了聚落南侧。

5. 与"丹特罗的太太"对话后，能在其所在房子的后面发现"仙人掌的花？"。

6. 带着仙人掌，与"奇格力"对话后坐船来到聚落北侧。

7. 将仙人掌带回后会获得 1000GIL 和烧夷弹

8. 与"奇格力"对话回到聚落南侧，与"丹特罗的太太"进行对话，得知需要"谢姆贝的贝壳"。

9. 在奇格力渡船的浅滩上或者聚落外的河边（涅布拉河岸边）均可以找到"闪闪发光的东西"，调查后获得"谢姆贝的贝壳"。将之交给"丹特罗的太太"后，得知还需要"涅布拉伤药"。

10. 来到"东达玛斯卡沙漠 / 小营地"，调查陆行鸟旁边罐子上的"小药瓶"获得"涅布拉伤药"，返回聚落南侧交给"丹特罗的太太"得知还需要"峡谷花露水"。

11. 与"奇格力"对话来到聚落北侧，继续前行来到断裂沙地。该沙漠区域裂缝处长有不少开花的树，靠近这种开花的树调查"闪闪发光的东西"后获得"峡谷花露水"。

12. 返回聚落南侧与"丹特罗的太太"对话，再将之前"悬赏单 No.4 栖息在魔石矿的魔物"中获得的"巨蛇外壳"交给她。

13. 离开该区域再返回该区域刷新剧情，与丹特罗太太房屋后面的"已回复的旅人"对话，获得"柏尔海姆的钥匙"。

14. 在区域"涅布拉河岸边"东南方向的区域"风沙止息之地"里使用该钥匙，即可重返柏尔海姆地下道。



▶第10步中的"小药瓶"具体位置如图。

铭酒卜耶巴精神

开启时期 晓之断片入手后
涉及地域 空中都市卜耶巴
事件NPC 空中都市卜耶巴各区域中的 NPC
事件奖励 共 14000GIL

事件说明

在空中都市卜耶巴各地（包括各个商店内）可以入手“铭酒卜耶巴精神”，总计 14 瓶。同样的区域内，也会有 NPC 愿意出 1000GIL 购买，基本来说就是个赚钱用的任务。

“铭酒卜耶巴精神”所在位置：

区域 / 商店	具体位置
飞空艇总站	进门后直走再右拐到头，在一堆行李上放着
李席尔防具店	进门后左前方的柜子里
塔吉武器店	进门后右拐的角落
麦提魔法店	进门后左手边柜子上
特拉威卡大街	靠近采掘作业员居住区的入口
浮云街	地图最下方的拐角处的木箱上
浮云亭	进门柜台左侧有两个客人的圆桌上
史泰拉斯宅第	进门右手边柜子旁边（需完成讨伐“发生异常的蚁狮”后才能将酒给尼瑞）
库斯空中广场	路上的商人的左手边
克力奥招式店	尽头的楼梯旁
巴斯凯西作战布局店	进门左侧 2 楼的书架上
采掘作业员居住区	巴斯凯西作战布局店门口右侧的木箱上
卡福空中露台	地图左侧长条通路中间位置，在石墙上放着
采掘场前小广场	靠近魔石矿的水池边

打倒大地龙

开启时期 晓之断片入手后
涉及地域 王都拉巴纳斯塔、西达玛斯卡沙漠
事件NPC 林札特（王都拉巴纳斯塔 / 西门）
事件奖励 （无）

事件说明

这个任务做完之后，西达玛斯卡沙漠的沙尘暴天气出现率会大幅降低，所以建议先完成各项与沙尘暴天气有关的怪物讨伐再完成本分支事件。

1. 和王都拉巴纳斯塔西门的林札特对话。

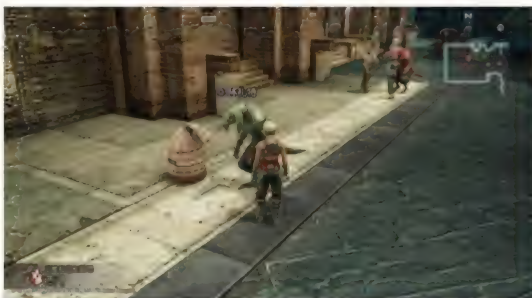
2. 和外门前广场的寇杰对话。

3. 到闹区北部的 5 号仓库的附近和诺顿对话。

4. 到西达玛斯卡沙漠的“风纹之地”（左下角的单独区域），调查霸王仙人掌花，入手“风之方位轮”。

5. 返回王都拉巴纳斯塔西门，和林札特对话，入手“读风罗盘”。

6. 前往西达玛斯卡沙漠右上角的龙巢，打倒大地龙。



茱莉与帝国兵

开启时期 晓之断片入手后。击败审判者贝尔冈后该分支事件消失。
涉及地域 那尔比纳城塞市区、帝都阿凯迪斯
事件NPC 帝国兵（那尔比纳城塞市区 / 西郭门前）
事件奖励 色拉曼多

事件说明

1. 从“那尔比纳城塞市区 / 西郭门前”向着莫斯佛拉山地的出口走，会被帝国兵拦下禁止通行；

2. 在旁边的陆行鸟商处租借陆行鸟；

3. 骑上陆行鸟后再次走向之前被帝国兵拦下的出口，发生帝国兵逃跑的剧情。之后便可以自由地从这里进出莫斯佛拉山地了；

4. 到达帝都阿凯迪斯后，能在查里洛特魔法店中再次遇见茱莉，与之对话后可获得宝物“色拉曼多”。

新人乔威的英雄

开启时期 新执政官就任典礼结束后
涉及地域 那尔比纳城塞
事件NPC 新人乔威（那尔比纳城塞 / 外郭西广场）
事件奖励 万灵药、锈块

事件说明

该分支事件的推动条件是玩家完成指定的讨伐任务，分别是：

悬赏单 No.16 地底巨人愤怒大暴冲！
悬赏单 No.17 愤怒铁拳能挥散迷雾吗
悬赏单 No.23 为了最棒的目标
悬赏单 No.24 死都的守墓人
紧急讨伐 No.7 我的凯萝特

每完成一个讨伐任务（必须要和任务 NPC 对话领取到相应的报酬后），新人乔威的对话就会发生一些改变。最后一次对话时会获得奖励“万灵药”和“锈块”。

飞空艇客舱主任之七姐妹

开启时期 可以使用公用飞空艇后
涉及地域 悠闲飞空艇中
事件NPC 客舱主任（悠闲飞空艇 / 贵宾舱）
事件奖励 守护戒指

事件说明

乘坐任意航线的悠闲飞空艇，前往贵宾舱，与客舱主任对话后倾听详情，之后会收到“来自长女的书信”。之后需要乘坐其余 6 条悠闲飞空艇的线路，并将书信拿给各个飞空艇上的客舱主任阅览。这七条航线分别为：

王都拉巴纳斯塔	⟷	那尔比纳城塞
王都拉巴纳斯塔	⟷	空中都市卜耶巴
王都拉巴纳斯塔	⟷	帝都阿凯迪斯
帝都阿凯迪斯	⟷	港都巴冯海姆
帝都阿凯迪斯	⟷	那尔比纳城塞
空中都市卜耶巴	⟷	港都巴冯海姆
那尔比纳城塞	⟷	港都巴冯海姆

拿普迪斯的勋章

开启时期 击败审判者贝尔冈后
涉及地域 拿普留士湿地、王都拉巴纳斯塔、帝都阿凯迪斯、死都拿普迪斯
事件NPC 玛克雷欧（拿普留士湿地 / 失去声音之路）
事件奖励 挑战隐藏召唤兽“轮回王卡奥斯”

事件说明

这是关乎到召唤兽轮回王卡奥斯取得的一个分支事件。首先前往“拿普留士湿地 / 失去声音之路”，和 NPC 玛克雷欧对话，得知在死都拿普迪斯中封印者三个怪物。接下来要分别前往王都拉巴纳斯塔、帝都阿凯迪斯和拿普留士湿地入手三枚勋章。

勇气徽章

1. 前往“拉巴纳斯塔闹区 / 闹区南部”，到达朗爷爷家和洛肯莫对话。

2. 完成紧急讨伐“罪可饶恕，目标怪物不可饶”，入手“熏黑碎片”。

2. 完成普通讨伐“失物总会带来目标怪物”后会入手“水门的钥匙”，然后前往加盖赛兹水路。

3. 来到中央控制区块，会看到水晶旁边有四个机关，从左到右对应的分别是第 11 区、第 4 区、第 3 区、第 10 区。

4. 首先开启所有水位（让灯全部灭掉），然后关闭 11 区水位→关闭 4 区水位→开启 11 区水位→关闭 3 区水位→开启 4 区水位。

5. 然后到该区域半圆弧的通道中央位置可以捡到“暗淡碎片。”

6. 来到“闹区南部”的东南侧，找一个叫做菲洛的小孩子对话。

7. 前往“外门前广场”，和“伫立的女子”对话选择“听听看”。

8. 前往“市区西部 牟斯鲁市集”，和南侧公会商人附近的“市场的商人”对话，选择“询问喷水池旁之人身上首饰的事”，得到帝国兵的情报。

9. 到尤格里魔法店和“酒馆的帝国兵”交谈，选择“询问首饰的事”，再选择“说明在喷水池旁女子的事”。

10. 回去找菲洛，选择“有事找那位女性”。

11. 回去尤格里魔法店和“酒馆的帝国兵”交谈，入手“脏污碎片”。

12. 将三枚碎片交给洛肯莫，拼出“勇气徽章”。

爱情徽章

1. 前往帝都阿凯迪斯的查里洛特魔法店，和洛肯穆对话，听取月银徽章的情报。

2. 在旧城区的"迎风小巷"寻找"政民奥托"对话后入手"月银徽章"。

3. 返回查里洛特魔法店，将徽章交给洛肯穆。

力量徽章

1. 前往"拿普留士湿地/失去声音之路"，和玛克雷欧对话。从"诱入梦乡的平原"左上角的隐藏小路进入"雾气蠢动之路"，再进入到"俯瞰永恒的高台"。走到中央的祠堂发生剧情 之后入手"无力的力量徽章"。

2. 来到死都拿普迪斯的"皓白承诺回廊"，使用爱情徽章打开厌恶之门，并击败其中的 BOSS"怒精"。注意使用驱魔魔片消除怒精的有利状态，当怒精进入"狂暴"状态时，使用倒转后的"酒神之酒"来进行消除。

3. 来到"美妙旋律之室"，使用勇气徽章打开恐惧之门，并击败其中的 BOSS"冯巴巴头目"，之后即可获得"力量徽章"。

4. 来到"崇高者之室"，使用力量徽章打开巨绝望之门，进入后便可迎战召唤兽"轮回王卡奥斯"。

寻找失散的鸡鸵

开启时期	完成"紧急讨伐 No.1 大草原上的小小爱情"后
涉及地域	多处地域
事件NPC	达妮亚（早季居札草原/游牧民族聚落）
事件奖励	见以下介绍

事件说明

旱季的时候前往居札草原的游牧民族聚落，和鸡鸵圈里面的达妮亚对话，会得知鸡鸵跑掉了。接下来玩家需要帮她们找回 6 只鸡鸵。

虽然该任务在完成紧急讨伐"大草原上的小小爱情"之后就会开启，但要找回鸡鸵，则必须完成另一个紧急讨伐"复苏，被封印的乐园！"，在打倒金钱龟的区域"巨兽足迹"的右下角，开启宝物壶会入手道具"爱之羽翼"，这是带回鸡鸵的重要道具。

6 只鸡鸵所在位置分别为：

●东达玛斯卡沙漠，先来到涅布拉河沿岸聚落南侧，和鸡鸵沙沙纳对话后再和奇格力对话搭船，并携带拿西尔过河。什么都不带返回南岸，将亚瑞尔带到北岸。空手返回南岸，最后将沙沙纳带到北岸。追上沙沙纳 对话后入手"甲贺忍刀"。

●戈利夫族村落佳哈拉，前往"安详大地"和前方戈利夫族畜牧家对话，再和旁边的石化鸡鸵叙利交谈。接着和戈利夫族畜牧家对话，选择"说是来自居札草原的聚落"。移动到"古人山丘"，和最长老乌博尔·卡交谈，入手"最长老的伴手礼"。返回戈利夫族畜牧家处，对话后入手谢礼"白金短剑"。

●叶露特村里，来到"指引之宫"，到尽头靠近鸡鸵的地方会捡到"水滴石"，和妙琳对话将"水滴石"交给她。接下来需要在叶露特村里收集 8 颗水滴石，位置请参考右图中的红点（水池边的石头需要 NPC 帮忙入手）。返回妙琳处，和她对话交出所有石头，再和小奇对话，它会抖动翅膀掉出一颗"水滴石"，最后将石头交给妙琳，入手"与一弓"。

●港都巴冯海姆，在"海风街"和养陆行鸟的女孩交谈，出示"爱之羽翼"，再和苦恼的莫古利交谈，最后和陆行鸟商嘉蒂对话，入手"防御者"。

●帝都阿凯迪斯，需要前往空中拱廊。但要进入空中拱廊，玩家必须持有"羽章"。"羽章"可以在武器·防具店的 2 楼找行会柜台人员用 28 枚"白叶章"兑换到。

主线我们会入手 3 枚"白叶章"，其余 25 枚的入手方法有两个：

一. 像主线中一样完成传话任务，一次传话获得一个。传话任务的 NPC 会出现在穆尔别瑞区、尼尔巴斯区、利安纳区和托朗特区。当区的传话任务只会在当区内完成。此外在托朗特区，有一位"塔罗牌的女子"，和她占卜可得知区域内还差多少个传话任务没有完成。



二. 如果玩家懒得做传话任务的话，也可以在武器·防具店的 2 楼找行会柜台人员花钱购买"白叶章"，20000GIL 一个。

拿到"黑羽章"后就可以前往"空中拱廊"了。追上鸡鸵阿格塔 选择"旧城区有优雅的鸡鸵"，入手报酬"盾状火山"。

●王都拉巴纳斯塔，先到"市区北侧"和最北侧的石化鸡鸵对话后，它会开始躲着梵恩，梵恩是无法直接捕捉到它的。正确做法是站在区域左右两侧的石柱后面，等到鸡鸵靠近时冲过去连打○键。捉住后回答"不是"，然后前往叶露特村里，到"指引之宫"找小奇对话。如果玩家已经完成了上面 5 只鸡鸵的捕获，切换一次地图，再回到"市区北侧"的北侧，与鸡鸵连恩对话选择"是的"，就可入手"死亡使者"。

之后再前往居札草原的游牧民族聚落，和鸡鸵圈内的戴拉交谈，还可以入手"高级治疗剂 ×2"。

涅布拉河钓鱼

开启时期	到达港都巴冯海姆、完成"重开渡船"的分支事件后
涉及地域	多处地域
事件NPC	路克瑟拉（东达玛斯卡沙漠/涅布拉河沿岸聚落南侧）
事件奖励	事件最后可获得"太公纹章"

事件说明

1. 来到"东达玛斯卡沙漠/涅布拉河沿岸聚落南侧"，与河岸边的"路克瑟拉"进行对话；

2. 来到"港都巴冯海姆/希凡尼码头"与坐在桥边的"喜好钓鱼的老爷爷"多次对话，并选择"那把钓竿？"。离开老爷爷所在的地点，在其他地方地方等待一段时间（不要切换区域，就在该区域的其他地点等待）。回到老爷爷所在地后发现老爷爷已经不在了，调查他留下的"钓竿"获得"村又"。

3. 回到"东达玛斯卡沙漠/涅布拉河沿岸聚落南侧"与路克瑟拉进行对话后即可开启钓鱼小游戏。与路克瑟拉对话选择"拜托了"，再选择钓鱼地点即可进入钓鱼小游戏：按照画面中出现的按键提示在规定时间内正确按出对应按键即可。

4. 在"涅布拉河下游"完美钓鱼（所有按键提示全部输入正确）5 次后会开启"涅布拉河中游"的钓鱼地点 在"涅布拉河中游"完美钓鱼 5 次后会开启"涅布拉河上游"的钓鱼地点。

5. 在涅布拉河的下游、中游、上游进行钓鱼时，有 20% 的几率获得有颜色的瓶子。共有 5 种颜色的瓶子，每种颜色的瓶子都对应着一个谜题，将 5 个谜题解开后将能获得钓竿"又宗"。五色瓶子的谜题见下方的"特别说明"。（完成"紧急讨伐 No.8 大桥的死斗"后将能使五色瓶子的获得率上升至 80%）

6. 将"又宗"交给路克瑟拉后选择在"涅布拉河上游"继续钓鱼，在上游完美钓鱼后有 10% 的几率获得"仙人掌的契约"，从而开启钓鱼点"秘密浅滩"。

7. 前往"秘密浅滩"进行钓鱼，在此处完美钓鱼后有 10% 的几率获得"仙人掌的证明"，从而开启钓鱼点"河主的巢穴"。

8. 前往"河主的巢穴"进行钓鱼，这里会出现需要输入 8 个按键指令的河主，河主对应的按键指令是固定的，累计正确输入 9 次（钓到河主而非空瓶的情况下）该指令即可将河主成功钓起（可多次出航进行累计）。

9. 钓起河主后获得"太公纹章"，这是合成超强武器"德罗之剑"的素材之一。

特别说明

在解开五色瓶子的谜题前可以先将"紧急讨伐 No.8 大桥的死斗"完成，这样才能在最后一个步骤中从谜样男子手中获得钓竿"又宗"。五色瓶子的谜题其实就是根据瓶子中信件的提示前往特定地点获得特定物品，这里将各瓶子谜题对应的地点列出：

◆蓝色瓶子：来到"拿普留士湿地/追忆之地"，调查区域南部翻倒的船处的"微光"，获得"苍白光芒的书信"；

◆绿色瓶子：来到"萨利卡树林/白色斑点之路"，调查区域中部废弃小屋处的"微光"获得"绿色光芒的书信"；

◆红色瓶子：来到"莫斯佛拉山地/传出水声之处"，调查区域西北部的"无风祠堂"，获得"鲜红光芒的书信"；

◆黄色瓶子：来到"榭洛比台地"操控这里的风车，需要转动 1、2、5、7、9 号的风车，并停止 3、4、6、8、10 号的风车。完成后将获得"金色光芒的书信"。各风车具体分布的区域如下：北黎维尔丘陵（1、2、3），河岸阶丘（4、5），交叉平原（6、7），北部阶丘（8、9、10）

◆黑色瓶子：来到"加蓝赛兹水路/中央控制区块"，会发现这里的地面上有不少老鼠，跟着这些老鼠随便走走便能发现"微光"，调查后获得"漆黑光芒的书信"

收集齐全部的 5 种光芒的书信后，来到"柏尔海姆地下道/洁拜亚连接桥"最南端的小块区域（之前获得"防御破坏"的地方），发生剧情后从谜样男子手中获得钓竿"又宗"。

巴冯海姆赛跑

开启时期	到达港都巴冯海姆后
涉及地域	港都巴冯海姆
事件NPC	李奇（港都巴冯海姆 / 塞席欧街）
事件奖励	奖励众多，最珍贵的为“史莱姆油”

事件说明

和李奇对话后不但能接到讨伐任务“最强的是谁！?”，而且还能和他比赛赛跑。方法就是○ × 两键连打，但实际操作起来非常蛋疼。赛跑一共 100 级，每胜利一次会晋升一级。给的奖励都挺一般的，只有 90 级的时候胜利会入手稀有道具“史莱姆油”。

龙之研究家

开启时期	到达卓克罗尔研究所后
涉及地域	索亨地下宫殿、榭洛比台地
事件NPC	龙之研究家（榭洛比台地 / 北部阶丘）
事件奖励	挑战魔神龙

事件说明

1. 完成“悬赏单 No.20 夺回被抢走的行李！”后获得重要物品“龙鳞”；

2. 来到“榭洛比台地 / 北部阶丘”，调查三个风车建筑中最靠东侧的“风车 10 号机”。将龙鳞让出后可获得“破烂钥匙”；

3. 来到“索亨地下宫殿 / 接受宿命之路”，按照下图路线依次打开沿途的“时光之门”，完成路线后会出现“某处的锁似乎开了”的提示。

4. 通过区域“接受宿命之路”最西侧的“修验之门”来到“面对怒神大厅”迎战“魔神龙”。



特别说明

魔神龙的 HP 多达 893 万，因此此战需要使用破坏战术。进入战斗前先给出战成员装备能防御“停顿”状态的配件，并换上针对魔神龙弱点进行攻击的圣属性武器，附上各种有利状态进入战斗。开战后先使用驱魔魔片，保证在战斗中时刻处于“逆转”状态，之后对魔神龙反复使用“攻击破坏”。当魔神龙的攻击力下降到对角色无法造成威胁时停止倒转战术，全力进行输出即可顺利击杀魔神龙。成功击杀魔神龙，并完成所有的 H 级公会讨伐（共 7 个）后，即可在公会总部蒙布朗处接到最后的公会讨伐——“紧急讨伐 No.13 最后一战，吾师安息吧！”



欧米茄 mk. Ⅻ讨伐

开启时期	空中要塞巴哈姆特启动、接取“紧急讨伐 No.13 最后一战，吾师安息吧！”后
涉及地域	水晶巨界
事件奖励	挑战欧米茄 mk. Ⅻ，胜利后拾取“欧米茄纹章”

事件说明

作为“《最终幻想》系列”的传统 BOSS，本作中依然存在着欧米茄。欧米茄并非是公会讨伐中出现敌人，需要在触发特定的条件后前往水晶巨界深处才能将之唤醒进行挑战。前往水晶巨界深处的前提条件是获得“契约之剑”，而将欧米茄唤醒的条件是接取了“紧急讨伐 No.13 最后一战，吾师安息吧！”后（可以不用完成）。如何前往欧米茄 mk. Ⅻ所在地可参考“闯凶地”中的相关介绍。

在迎战欧米茄之前务必准备足量的“酒神之酒”，并且至少保证发动破坏类招式的角色等级在 75 级以上。欧米茄只有一种攻击方式，即发射出激光，激光攻击力极高且有 5% 的几率使被攻击者进入“狂暴”状态。虽然招式单一，但欧米茄带有各种自动能力，相当强悍。保持“逆转”状态进入战斗，首先对欧米茄使用驱魔魔片，之后反复对欧米茄进行“攻击破坏”直至激光攻击对角色造不成什么伤害。如果进行攻击破坏的角色进入了“狂暴”状态，则需佩戴倒转配件“鲸齿吊坠”并对其使用“酒神之酒”以解除“狂暴”状态。当欧米茄的攻击力被削减后，取消逆转战术并换成攻击手全力输出，注意给攻击手装备无属性的武器。攻击期间注意回复，一般即可将欧米茄击败。

需要特别特别注意的是，击败欧米茄后会掉落战利品“欧米茄纹章”，一定要及时上前拾取，千万不要直接退出区域离开了。“欧米茄纹章”是合成超强武器“德罗之剑”所需的素材之一，另外两件素材为完成分支事件“涅布拉河钓鱼”后获得的“太公纹章”以及完成“紧急讨伐 No.13 最后一战，吾师安息吧！”后获得的“杀神纹章”。



闯凶地

当剧情推进到空中要塞巴哈姆特启动后，便可以前往伊瓦利斯的最深处进行自由冒险。游戏后期存在着三大凶地：水晶巨界深处、黑湟魔石矿深处、大灯塔地下层。三处凶地中虽然有不少强力的敌人，但依然有不少值得去冒险获得的强力装备或招式。另外，不少隐藏召唤兽以及隐藏 BOSS 也潜伏在这些凶地深处，等待着冒险者前来挑战。备好充足的药品，向着伊瓦利斯的最深处进发吧！

水晶巨界深处

在取得了契约之剑后，我们便可以向着水晶巨界深处进发。由于后期三大凶地的敌人的弱点多为“圣属性”，所以先来水晶巨界深处获得圣属性的“石中剑”，能使之后的冒险容易不少。在前往水晶巨界深处之前先到港都武器店购买圣属性的“神圣长枪”，在没有取得“石中剑”之前，这是惟一一把带有圣属性的武器，如果能使装备了“神圣长枪”的角色再装备上圣属性加强的“白法袍”（需要双职业配合），能使这趟水晶巨界深处之旅更加轻松。

水晶巨界中最值得一拿的武器便是忍刀“柳生之漆黑”，千万不要错过了。水晶巨界深处存在着隐藏召唤兽“圣天使雅尔提玛”以及“欧米茄 mk. Ⅻ”，这便是我们前往水晶巨界深处的主要目的。两位强大 BOSS 的前置任务可见“收神兽”和“接悬赏”中的相关内容。

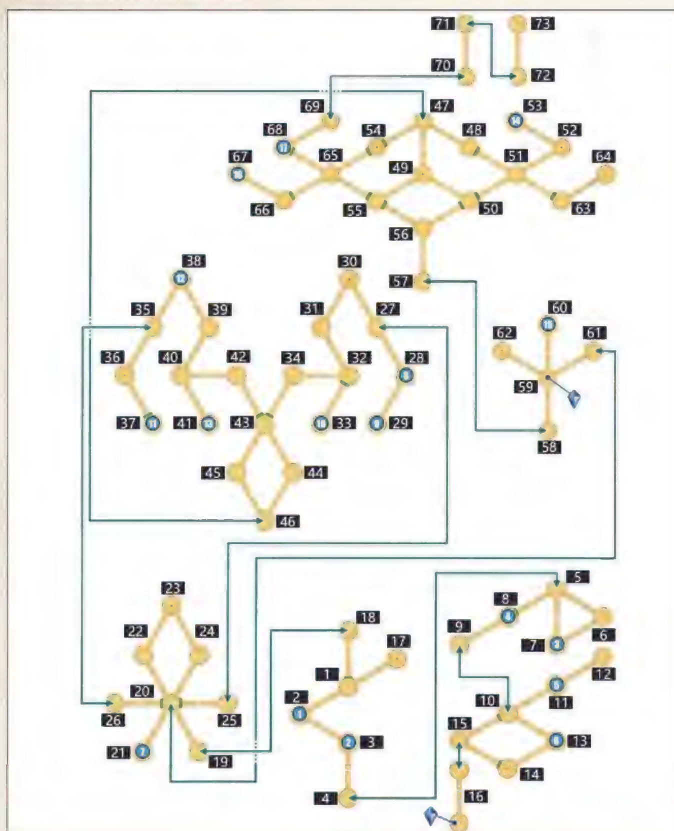
以下列出前往这两位 BOSS 所在区域的流程。注意，以下流程仅写出了关键的操作步骤，具体路线需根据地图自行规划。

前往“圣天使雅尔提玛”所在区域流程

17（启动天蝎宫闸门）→ 18（使用转移装置Ⅸ）→ 23（启动人马宫闸门）→ 20（打开人马宫闸门 1st）→ 25（使用转移装置Ⅺ）→ 30（启动双子宫闸门）→ 43（打开双子宫闸门 2nd）→ 46（使用转移装置ⅩⅤ）→ 49（启动天秤宫闸门）→ 50（打开天秤宫闸门 2nd）→ 52（启动摩羯宫闸门）→ 54（打开摩羯宫闸门 1st）→ 54（启动处女宫闸门）→ 50（打开处女宫闸门 1st）→ 57（使用转移装置ⅩⅦ）→ 60（挑战圣天使，拾取场景中央的“石中剑”）

前往“欧米茄 mk. Ⅻ”所在区域流程

62（启动水瓶宫闸门）→ 58（使用转移装置ⅩⅧ）→ 63（打开水瓶宫闸门 1st）→ 52（启动摩羯宫闸门）→ 55（打开摩羯宫闸门 2nd）→ 64（启动金牛宫闸门）→ 68（打开金牛宫闸门 1st）→ 69（使用转移装置ⅩⅪ）→ 71（使用转移装置ⅩⅩⅢ）→ 73（挑战欧米茄 mk. Ⅻ）



区域编号	区域名称
1	升移大厅（转移装置Ⅷ）
2	石炭纪 · 质部 · 西南
3	石炭纪 · 质部 · 南
4	降移 · 二迭纪（转移装置Ⅶ）
5	升移 · 石炭纪（转移装置Ⅵ）
6	控管 · 巨蟹宫（巨蟹宫闸门控制装置）
7	二迭纪 · 髓部 · 南
8	二迭纪 · 髓部 · 西
9	降移 · 三迭纪（转移装置Ⅴ）
10	升移 · 二迭纪（转移装置Ⅳ）
11	三迭纪 · 质部 · 东北
12	控管 · 白羊宫（白羊宫闸门控制装置）
13	三迭纪 · 髓部 · 东
14	控管 · 双鱼宫（双鱼宫闸门控制装置）
15	降移 · 侏罗纪（转移装置Ⅲ）
16	水晶核（转移装置Ⅱ / Ⅰ）
17	控管 · 天蝎宫（天蝎宫闸门控制装置）
18	升移 · 泥盆纪（转移装置Ⅸ）
19	降移 · 石炭纪（转移装置Ⅹ）
20	升移 · 寒武纪 · 莱（转移装置ⅩⅩ）
21	泥盆纪 · 质部 · 南西
22	泥盆纪 · 质部 · 西北
23	控管 · 人马宫（人马宫闸门控制装置）
24	泥盆纪 · 质部 · 东北
25	升移 · 志留纪 · 东（转移装置Ⅺ）
26	升移 · 志留纪 · 西（转移装置Ⅻ）
27	降移 · 泥盆纪 · 东（转移装置ⅩⅢ）
28	志留纪 · 皮部 · 东
29	志留纪 · 皮部 · 东南
30	控管 · 双子宫（双子宫闸门控制装置）
31	志留纪 · 质部 · 东北
32	志留纪 · 质部 · 东
33	志留纪 · 质部 · 东南
34	志留纪 · 髓部 · 东
35	降移 · 泥盆纪 · 西（转移装置ⅩⅣ）
36	控管 · 狮子宫（狮子宫闸门控制装置）
37	志留纪 · 皮部 · 西南

区域编号	区域名称
38	志留纪 · 皮部 · 北西
39	志留纪 · 质部 · 西北
40	志留纪 · 质部 · 西
41	志留纪 · 质部 · 西南
42	志留纪 · 髓部 · 西
43	志留纪 · 髓部 · 南
44	志留纪 · 质部 · 南东
45	志留纪 · 质部 · 南西
46	升移 · 奥陶纪（转移装置ⅩⅤ）
47	降移 · 志留纪（转移装置ⅩⅥ）
48	奥陶纪 · 质部 · 东北
49	控管 · 天秤宫（天秤宫闸门控制装置）
50	奥陶纪 · 质部 · 东南
51	奥陶纪 · 质部 · 东
52	控管 · 摩羯宫（摩羯宫闸门控制装置）
53	奥陶纪 · 皮部 · 北东
54	控管 · 处女宫（处女宫闸门控制装置）
55	奥陶纪 · 质部 · 西南
56	奥陶纪 · 质部 · 南
57	升移 · 寒武纪（转移装置ⅩⅦ）
58	降移 · 奥陶纪（转移装置ⅩⅧ）
59	寒武纪 · 髓部
60	水晶顶
61	降移 · 泥盆纪 · 莱（转移装置ⅩⅨ）
62	控管 · 水瓶宫（水瓶宫闸门控制装置）
63	奥陶纪 · 皮部 · 东南
64	控管 · 金牛宫（金牛宫闸门控制装置）
65	奥陶纪 · 质部 · 西
66	奥陶纪 · 皮部 · 西南
67	奥陶纪 · 皮部 · 西
68	奥陶纪 · 皮部 · 西北
69	降移 · 志留纪 · 习（转移装置ⅩⅪ）
70	升移 · 奥陶纪 · 习（转移装置ⅩⅫ）
71	降移 · 泥盆纪 · 习（转移装置ⅩⅩⅢ）
72	升移 · 志留纪 · 习（转移装置ⅩⅩⅣ）
73	泥盆纪 · 质部 · 南

区域编号	宝箱编号	宝箱出现率	珍贵道具率	出现品	类型
2	1	100%	100%	层云杖	杖 5
3	2	100%	100%	盗贼之帽	轻装 9
7	3	100%	100%	神圣棒	白棒 4
8	4	100%	100%	黄金头饰	魔装 8
11	5	100%	100%	忍者衣	轻装 9
13	6	100%	100%	大地之衣	魔装 8
21	7	100%	100%	低平层状火山	手雷 3
28	8	100%	100%	千分之卡尺	尺 3
29	9	25%	100%	贤者之杖	杖特
33	10	100%	100%	橡胶紧身衣	轻装 11
37	11	100%	100%	大魔防壳	白魔 12
38	12	100%	100%	桂冠	轻装 11
41	13	25%	100%	柳生之漆黑	忍刀特
53	14	100%	100%	守护戒指	配件 22
60	15	100%	100%	石中剑	骑士剑特
67	16	100%	100%	大急速	时魔 10
68	17	100%	100%	狩神弓	弓 8

黑涅魔石矿深处

在完成了“悬赏单 No.14 邪恶亚人于魔石矿若有所思”并收伏了 10 只以上的召唤兽后，来到“戈利夫族村落佳哈拉 / 安详大地”与其中的 NPC“风水士尤格基尔”对话，会被告知有股强大的力量沉睡在黑涅魔石矿深处。此时便可以前往黑涅魔石矿深处收伏最强召唤兽戒律王了。

使用闸门水晶传送到黑涅魔石矿后，来到区域“分类作业场”，会发现东侧的通路打开了 进入后即可来到“第 2 期采掘现场”。和另外两处凶地一样，这里的不少敌人的弱点都是“圣属性”，圣剑加上圣枪的组合能在这里大方异彩。另外，“深渊蝠”无法免疫“止动”魔法，“百目怪”无法免疫“重力”魔法，再加上场景中有大量的陷阱，装备上状态魔法必中配件“靛蓝”的时空魔战士也能这里的探索中发挥不小的作用。

黑涅魔石矿深处有不少值得获得的装备和技能，其中的“魔攻破坏”和“缎带”是必须要获得的。隐藏召唤兽“戒律王佐狄亚克”位于特殊作业场中，在进入前务必做好准备，具体的应对方法见“收神兽”中的相关内容。



区域名称	宝箱编号	宝箱出现率	珍贵道具率	出现品	类型
第 2 期采掘现场	1	100%	100%	决斗面具	轻装 13
第 2 期采掘现场	2	100%	100%	北落师门	枪 6
第 2 期采掘现场	3	25%	100%	鲸齿吊坠	配件 21
第 2 期采掘现场	4	25%	100%	伟大头盔	重装 12
第 2 期采掘现场	5	100%	100%	头环	魔装 13
第 2 期采掘现场	6	100%	100%	伏尔坎宁式 T	手雷 4
第 2 期采掘现场	7	100%	100%	秘银剑	无执照
区间连结线 C	8	75%	25%	力量腕套	配件 18
区间连结线 C	9	25%	100%	高涨腰链	配件 17
区间连结线 C	10	100%	100%	盖尔米那斯长靴	配件 22
第 2 期坑道	11	25%	100%	贤者戒指	配件 14
第 2 期坑道	12	100%	100%	伏尔坎宁式 T	手雷 4
特殊采掘坑	13	1%	100%	最强之矛	长枪特
特殊采掘坑	14	100%	100%	全疗伤	白魔 13
特殊采掘坑	15	10%	100%	魔攻破坏	招式
特殊采掘坑	16	25%	100%	勇气服	轻装 13
特殊采掘坑	17	15%	100%	锻带	配件特
特殊采掘坑	18	25%	100%	伟大护甲	重装 12
特殊采掘坑	19	100%	100%	领主法袍	魔装 13

区域名称	宝箱编号	宝箱出现率	珍贵道具率	出现品	类型
暗影之层 北外围	1	70%	10%	钻石手环	配件 3
暗影之层 北外围	2	70%	10%	奥尔阿奇亚手环	配件 1
暗影之层 北外围	3	5%	100%	靛蓝	配件 19
暗影之层 北外围	4	70%	10%	战斗挽具	配件 4
暗影之层 北外围	5	70%	10%	萤火虫	配件 2
暗影之层 南外围	6	70%	10%	金色护身符	配件 6
暗影之层 南外围	7	70%	10%	雏鸟披肩	配件 5
暗影之层 南外围	8	20%	100%	守护戒指	配件 22
暗昏之层 北外围	9	70%	10%	格斗琥珀	配件 9
暗昏之层 北外围	10	5%	100%	浮雕皮带	配件 16
暗昏之层 北外围	11	70%	10%	盗贼之袖	配件 8
暗昏之层 北外围	12	70%	10%	龟壳项圈	配件 7
暗昏之层 南外围	13	70%	10%	雕花长靴	配件 12
暗昏之层 南外围	14	70%	10%	狂战士	配件 13
暗昏之层 南外围	15	70%	10%	贤者戒指	配件 14
暗昏之层 南外围	16	70%	10%	翡翠领圈	配件 10
暗昏之层 南外围	17	70%	10%	雉鸡吊饰	配件 11
暗昏之层 南外围	18	5%	100%	鲸齿吊坠	配件 21
阴里之层 北外围	19	70%	10%	加西莫多靴	配件 21
阴里之层 北外围	20	10%	100%	锻带	配件特
阴里之层 北外围	21	70%	10%	蛋白石戒指	配件 20
阴里之层 北外围	22	70%	10%	赫米斯靴	配件 20
阴里之层 北外围	23	70%	10%	高涨腰链	配件 17
阴里之层 北外围	24	10%	100%	攻击破坏	招式
阴里之层 北外围	25	70%	10%	盖尔米那斯长靴	配件 22
阴里之层 北外围	26	70%	10%	腰带	配件 18
阴里之层 北外围	27	70%	10%	红宝石戒指	配件 15

大灯塔地下层



在空中要塞巴哈姆特启动后可以前往大灯塔地下层进行探索。通过闸门水晶传送到黎铎亚纳大灯塔后，直接调查水晶旁边不远的“天动器”并选择“暗影之层”后即可来到大灯塔地下层。

刚来到暗影之层便会发现有大量的“亚巴顿”和“踹踏者”袭来，这两种敌人都无法免疫“瞬移”时空魔法，装备上“靛蓝”的时空魔战士对付这两种敌人没什么压力。同样，大灯塔地下层的不少怪物都是圣属性弱点，圣枪和圣剑的组合同样能在此处发挥巨大的作用。区域“暗影之层 北外围”中会遇到 BOSS “凤凰”，务必将之击杀。大灯塔地下层的某些区域会出现敌人“魔法翁”，千万不要一见面便攻击此类敌人，不然就等着被其团灭吧。正确的做法是见面后向魔法翁丢一枚“万灵药”，之后便可无视它继续探索了。

要想向着更深处进入，则需要解开每层的谜题。而每一层的谜题都是相同的，即收集“黑珠子”，然后按照特定的数量放进四个角落的黑色台座。每层的四个黑色台座各需要多少的黑珠子在地图上已经明确标出，各位按照相应数量放入即可。注意，不少房间中有“黑珠子凝块”，拾取这些凝块能快速地增加黑珠子的数量。前往最下层区域“至天战域”至少需要总共 168 颗黑珠子。另外，场景存在着不少“愚者之壁”，靠近攻击后便可破坏墙壁打开通路。每层的四个黑色台座激活后通过“天动器”前往下一层。

大灯塔地下层依然有不少值得获得的装备，其中的“攻击破坏”和“锻带”务必获取。如果有接取“紧急讨伐 No.12 是神还是恶魔”，则能在最下层区域“至天战域”遇见讨伐目标“暗神一伙”。

收神兽

游戏中一共存在着 13 只召唤兽，其中 5 只召唤兽可以通过流程获得，而剩下的 8 只召唤兽则隐藏在伊瓦利斯的深处。召唤兽的收伏不仅能使召唤兽成为自身战力的一部分，更是能通过激活对应召唤兽的执照来进行“搭桥”，从而激活各职业更多的游离执照。

隐藏召唤兽 1 愤怒灵帝亚卓梅列克（摩羯座）

出现场所 杰尔提尼安洞窟 / 阿思罗萨大流沙

前往出现场所的必要条件 “晓之断片”入手后。

收伏指南 召唤兽属于飞行类敌人，注意使用可以对空的攻击。召唤兽的弱点是“冰属性”，可使用相应魔法或者武器。另外，与该场召唤兽的战斗可以逃跑，切换场景后召唤兽的状态会刷新。



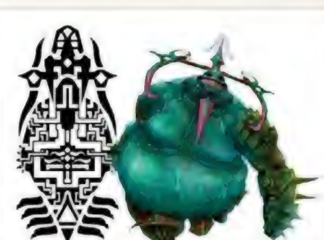
隐藏召唤兽 2 不净王酋库雷因（天蝎座）

出现场所 加蓝赛兹水路 / 第 1 处理区（排水时）

前往出现场所的必要条件 获得“晓之断片”，完成“悬赏单 No.5 失物总是会带来目标怪物”并获得“水门的钥匙”后。

特别说明 在持有“水门的钥匙”的情况下来到“加蓝赛兹水路 / 中央控制区块”，在保存水晶旁边有四个水位控制装置。通过接下来的一系列操作后将能使召唤兽在对应位置出现：

1. 将第 10 区和第 3 区的水位控制装置关闭（点亮）之后“第 3 处理区辅助水路”被排水；
2. 来到排水后的“第 3 处理区辅助水路”，



调查深处的“第 1 区南 · 水位控制装置”并选择“关闭水门”；
3. 回到中央控制区块，将第 10 区和第 3 区的水位控制装置开启（熄灭），并将第 4 区和第 11 区的水位控制装置关闭（点亮），之后“第 4 处理区辅助水路”

被排水；

4. 来到排水后的“第4处理区辅助水路”，调查深处的“第1区北·水位控制装置”并选择“关闭水门”；

5. 回到中央控制区块，将第11区的水位控制装置开启（熄灭），并将第3区的水位控制装置关闭（点亮），之后来到排水后的“第1处理区”，便能在下方水路区域中遇见该召唤兽。

收伏指南 与召唤兽战斗时，战场中会附带HP损伤的效果，建议将HP回复类作战字段的优先级调高，保证HP能得到及时回复。全员装备“黑带”后能防止召唤兽的“大止动”和“大止移”攻击。

隐藏召唤兽3 死亡天使札尔耶拉（双子座）

出现场所 柏尔海姆地下道/第7总站

前往出现场所的必要条件 完成“沙漠病人”的支线事件并能重返柏尔海姆地下道后

收伏指南 本场收伏战有5分钟的时间限制，可通过画面右侧的倒计时看到具体的剩余时间。优先将召唤兽周围的小怪清理掉，之后召唤兽的无敌状态会消除。注意对召唤兽使用驱魔魔片来消除其身上的各种有利状态，另外召唤兽一开始会处于“反射”状态。召唤兽还会不少状态攻击，注意及时解除。当召唤



兽HP < 20%时，会使用召唤技秒杀质数等级的角色，因此需保证作战成员中有至少一人为非质数等级。

隐藏召唤兽4 轮回王卡奥斯（金牛座）

出现场所 死都拿普迪斯/勇敢冀望之室

前往出现场所的必要条件 完成分支事件“拿普迪斯的勋章”后

特别说明 参考前面“做分支”中关于“拿普迪斯的勋章”的介绍，可以来到召唤兽的所在区域。本场召唤战会封印普通攻击，使用黑魔法以及招式“丢钱”都是攻击召唤兽的好手段。开场后记着消除召唤兽的有利状态，之后便使用黑魔法和丢钱将之击杀吧。



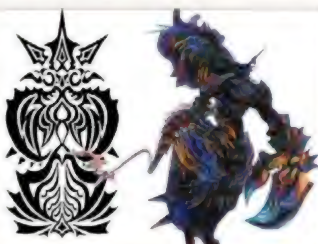
隐藏召唤兽5 断罪暴君泽罗姆斯（巨蟹座）

出现场所 弥利亚姆遗迹/隐密之神的殿宇

前往出现场所的必要条件 击败审判者贝尔冈后

特别说明 在击败审判者贝尔冈后来到“神都布尔欧密谢司/神殿境内”，与其中的NPC“基迪亚教长老”对话，之后能获得“断罪魔石”。来到“弥利亚姆遗迹/具眼守护”，站在转移装置上选择“触摸装置”后再选择“使用断罪魔石”，之后便会被转移到召唤兽所在区域

收伏指南 本场收伏战将封印魔法，因此务必设置好使用道具进行回复的作战字段。场地中会不断刷出骷髅小兵，建议无视小兵，为两名物理攻击角色佩戴



“狂战士”后直接攻击召唤兽，另一名角色专职回复。在开战前可为两名主攻角色附上“勇气”、“急速”、“高涨”等有利状态，以保证能尽快地将召唤兽击杀。注意召唤兽还会使用“停顿”的招式以及“重力”魔法。

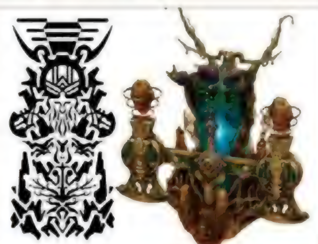
隐藏召唤兽6 审判灵树艾克斯迪司（天秤座）

出现场所 莫斯佛拉山地/苍蓝山顶

前往出现场所的必要条件 完成了萨利卡树林的修门剧情后

特别说明 召唤兽位于莫斯佛拉山地的隐藏区域，需要完成以下流程后才能到达：

1. 来到“莫斯佛拉山地/传出水声之处”，会发现这里有不少风祠堂，靠近这些风祠堂进行调查后会出现选项“试着触摸



祠堂”；

2. 触摸东北风、东东风、东南风的祠堂；

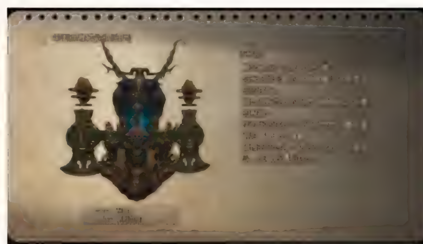
3. 来到“莫斯佛拉山地/灰白之檐”，对这里的“失散陆行鸟”使用“基沙尔蔬菜”；

4. 骑上陆行鸟后，可以沿着此时区域地图中三个感叹号（从北到南）的路线来到“通往天空之路”的西侧区域。在该区域的尽头能发现一条陆行鸟通道，沿着该通道来到区域“知悉天边的山脊”；

5. 下鸟后从“知悉天边的山脊”来到“传出水声之处”西南侧区域，能在这里发现西西风祠堂，触摸该祠堂。；

6. 调查旁边“风化的岩石”从而回到“传出水声之处”中心区域，触摸其中的西北风祠堂；

7. 之后从“知悉天边的山脊”北侧即可来到召唤兽所在区域“苍蓝山顶”。



收伏指南 本次收伏战会封印道具，且由于召唤兽开场会带有“反射”状态，因此若没有“驱魔”魔法的话建议为法师职业装备上“蛋白石戒指”。注意召唤兽会使用“崩炮”轰击角色，注意将角色位置拉开，或者为角色附上“反射”状态。当HP < 20%时，召唤兽会进入物理免疫状态，直接使用无属性魔法轰杀吧。

隐藏召唤兽7 圣天使雅尔提玛（处女座）

出现场所 水晶巨界/水晶顶

前往出现场所的必要条件 获得“契约之剑”后

特别说明 建议按照“闯凶地”中水晶巨界的路线前往召唤兽所在区域。

收伏指南 在召唤兽第一次发动了召唤技“超神圣”后，战场会在HP减少、MP减少、攻击封印、魔法封印、技封印、道具封印、磁场的异常空间中进行变化。召唤兽的弱点是暗属性，但会吸收圣属性以及免疫其他属性，在选取装备时要额外注意。召唤兽会使用圣属性的召唤技“超神圣”，可以装备“圣吸收”的“贤者戒指”或者“白面具”来应对。建议先将二名物理攻击手附上“狂暴”和其他有利状态，和一名回复角色一起放在备战队列中。开场先让另外三名炮灰角色向召唤兽丢驱魔魔片以及使用倒



转万能药，并与召唤兽周旋一番，待其发动召唤技将三人全灭后再换上两名处于“狂暴”状态的物理攻击手和一名回复角色上场。由于有“圣吸收”的装备，所以召唤兽的威胁并不大。战术得当的话能在进入“攻击封印”的异常空间前结束战斗。

隐藏召唤兽8 戒律王佐狄亚克

出现场所 黑涅魔石矿/特殊作业场

前往出现场所的必要条件 在完成了“悬赏单No.14 邪恶亚人于魔石矿若有所思”并收伏了10只以上的召唤兽后，来到“戈利夫族村落佳哈拉/安详大地”与其中的NPC“风水士尤格基尔”对话后

特别说明 黑涅魔石矿深处相当危险，具体的应对方式可参考“闯凶地”中对黑涅魔石矿深处的介绍。

收伏指南 特别注意，进入戒律王所在的区域时系统不会自动存档，因此建议在进入之前先回到“第2期坑道”再回到“特殊采掘坑”来进行自动存档。戒律王实力强横，好在HP不算太高，我们可以采用多名物理攻击手进入“狂暴”状态的速杀战术。召唤兽的弱点是“圣属性”，因此“神圣长枪”和“石中剑”是必不可少的。在进入场景前先为三名物理攻击手附上有利状态：狂暴、勇气、倒转、急速、高涨，并佩戴增加速度的配件比如“盖尔米那斯长靴”，或者直接佩戴“狂战士”配件也行。之后将三



名物理攻击手放入备战队列中，先将一名其他角色放入出战队列作为炮灰。开场后迅速丢一枚驱魔魔片消除召唤兽身上的各种有利状态，之后召唤兽会使用“超暗波”的召唤技击杀炮灰。立即放出三名小红人疯狂输出敌人，配置合理的话一般就可以将召唤兽击杀。注意，如果攻击速度慢了的话，召唤兽为发动“变换防护罩”招式 从而使得“圣属性”变为吸收，此时务必将对应的圣属性武器换成其他的无属性武器。另外，召唤兽身上能以极低的几率盗取到最强神剑“川口塔峰”，可以顺手盗取一下看看运气。

练等级

由于游戏中最为强力的破坏类招式的命中率与角色和敌人的等级息息相关，因此在面对大后期一些高等级的BOSS时，角色等级太低是很难将破坏类招式命中的。并且，如果你准备通关考验模式的话，高等级更是必不可少，同时还需保证角色的等级是质数（防止等级即死）。

当能进入到黑涅魔石矿深处后（具体进入方式见前面"闯凶地"的相关介绍）即可在这里通过刷大量的"深渊蝠"来迅速提升等级。注意为需要练级的角色佩戴上"获得经验值变成2倍"的"雏鸟披肩"（通过盗猎椎塔大草原的"夸尔"能低几率获得），需要保持等级不变的角色可佩戴上"获得经验值变为0"的"萤火虫"。

来到"黑涅魔石矿/坑口分歧点C"，按下这里的"栅栏开关"后会刷出大量的深渊蝠。全部击杀完毕后2AC回到这里，按下栅栏开关继续击杀深渊蝠。这里有些小技巧能使前期练级变得更安全。

通过从"坑口分歧点C"东侧的出口（需要将开关按为红色）来到"第2期坑道"再来到"区间连结线C"的路线来进行2AC的刷新，每次也从"坑口分歧点C"东侧的出口进入该区域。进入后按下栅栏开关刷出一波深渊蝠，先别急着攻击，立即离开该区域再返回该区域（1AC），之后再进行击杀。这一波清理干净后再次按下栅栏开关，又会刷新出一波深渊蝠，再次击杀完毕后从东侧出口出去，2AC回来后重复以上步骤。这种方法只是将深渊蝠的刷新分成了两次，不至于一次性面对大量的深渊蝠，在等级上去后可采用不切换区域的刷新方式提高效率。

在角色实力不够强横的情况下，可以按照以下战术击杀大量的深渊蝠。为时空魔战士佩戴"靛蓝"，并为其设置"单一敌人→止动"的作战字段。为黑魔道士设置"单一敌人→油液"和"单一敌人→大火焰"的作战字段，并保证前者的优先级高于后者。作战布局甚至完毕后便能看见时空魔战士将深渊蝠全部"止动"，然后黑魔道士上油后一把火全灭敌人。当角色等级提升后，黑魔道士一发"崩炮"即可全灭敌人。

如果你只是为了战胜亚兹马特和欧米茄，在这里将全员等级提升至75级以上即可。但如果你是准备通关考验模式，则需要在这里将全员等级至少提升至80级以上，并且保证是质数等级。



接悬赏

游戏中存在着45个公会讨伐任务，其中32个为普通讨伐，13个为紧急讨伐。完成这些公会讨伐不仅能获得更强的装备，还能挑战越来越强力的敌人，以成为地表最强不懈地努力吧！接下来会列出游戏中所有的公会讨伐任务，包括剧情条件、公会位阶要求、出现区域和条件、讨伐奖励、讨伐心得等都会详细介绍。


■完成了X级的公会讨伐后，便能看见六位莫古利聚在一起的场面。

悬赏单 No.00 对决！沙漠里的红色果实

对象	失散番茄	公会位阶要求	-
剧情条件	剧情必定触发	阶级	E
委托人	托玛吉（王都拉巴纳斯塔/沙海亭）		
出现区域	东达玛斯卡沙漠/沙段山丘		
讨伐奖励	300GIL、治疗剂x2、传送石x1		

悬赏单 No.1 现身热沙中的魔犬

对象	铁克斯达（野狼变异种）	公会位阶要求	龙蛇杂处以上
剧情条件	新执政官就任典礼结束后	阶级	E
委托人	加斯里（王都拉巴纳斯塔/沙海亭）		
出现区域	西达玛斯卡沙漠/加尔提亚丘陵		
讨伐奖励	500GIL、护头具x1、传送石x1		

特别说明

完成讨伐并领取奖励后，加斯里表示会回到店里。来到市集，能在公会店铺（神秘店铺）斜对面找到加斯里，与之对话后能在各地的商店中买到交易品"老旧书籍"，从而获得"猎人的心得"。

悬赏单 No.2 随风沙摇摆的仙人掌花

对象	花仙人掌	公会位阶要求	障碍清除者以上
剧情条件	新执政官就任典礼结束后	阶级	E
委托人	丹特罗（东达玛斯卡沙漠/小营地）		
出现区域	东达玛斯卡沙漠/沙纹迷宫		
讨伐奖励	500GIL、治疗剂x10		

特别说明

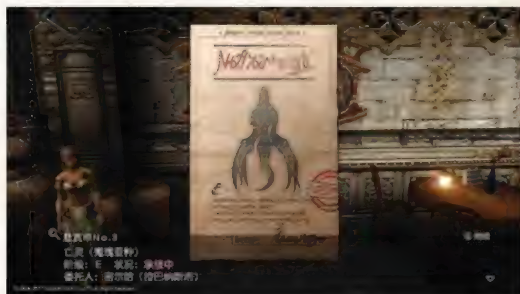
在完成讨伐获得奖励后，与丹特罗再次对话，会被其要求将仙人掌花送给他老婆治病。此时便可以开启"沙漠的病人"的分支事件，该事件关系到双子座召唤兽的收伏。在剧情推进到获得"晓之断片"后可继续该支线任务的后续内容。

悬赏单 No.3 消逝于下水道

对象	亡灵	公会位阶要求	障碍清除者以上
剧情条件	新执政官就任典礼结束后	阶级	E
委托人	密尔哈（拉巴纳斯塔闹区/闹区北部）		
出现区域	王都拉巴纳斯塔/最终处理区域		
讨伐奖励	500GIL、麻醉药x1、手甲x1		

特别说明

在最终处理区稍微走动，BOSS便会现身。BOSS会放出死亡宣告，注意在角色死亡后及时使用"凤凰尾巴"进行复活。注意BOSS濒死前的"暗波"魔法，暗属性的范围攻击很容易直接将血量不高的角色击杀。当完成讨伐并获得奖励后，进入密尔哈之前位置旁边的门，调查房间中桌子上的信后获得重要道具"空屋的书信"，该书信上的信息对收伏金牛座召唤兽之前的解谜给予了提示。



悬赏单 No.4 栖息在魔石矿的魔物

对象	尼德霍格	公会位阶要求	障碍清除者以上
剧情条件	从路苏魔石矿逃离班葛族四人的追击后	阶级	E
委托人	艾可姆（空中都市卜耶巴/采掘场前小广场）		
出现区域	路苏魔石矿/第1运送路		
讨伐奖励	600GIL、玫瑰胸饰x1、巴拉克拉瓦头套x1		

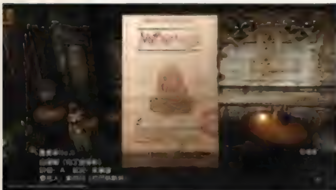
特别说明

在完成讨伐并获得奖励后，委托人艾可姆会将宝物"巨蛇外壳"赠送给角色。该道具关系到分支事件"沙漠的病人"能否完成，若打算完成该事件，可千万不要将"巨蛇外壳"给卖掉了！

悬赏单 No.5 失物总是会带来目标怪物

对象 白慕斯　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 离开空中都市卜耶巴的侯爵官邸后　阶级 A
委托人 索尔贝（王都拉巴纳斯塔／西门）
出现区域 加蓝赛兹水路／西部水量调整区
讨伐奖励 2800GIL、燃烧弓 x1

特别说明



前期出现的A级讨伐，视自身情况决定是否初期完成。击败敌人后获得“坏掉的钥匙”，交给委托人后即完成讨伐获得奖励。如果此时已经获得了“晓之断片”，则可获得“水门的钥匙”。

悬赏单 No.6 龙为谁而鸣

对象 圆环龙　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 离开空中都市卜耶巴的侯爵官邸后　阶级 C
委托人 巴尔查克（拉巴纳斯塔闹区／闹区北部）
出现区域 西达玛斯卡沙漠／风纹之地
讨伐奖励 200GIL、圆月轮 x1、寒冰烙印 x1

特别说明

沙尘暴天气限定出现。

悬赏单 No.7 来自天空的呼唤

对象 飞龙领主　公会位阶要求 安全维护者以上
剧情条件 离开空中都市卜耶巴的侯爵官邸后　阶级 D
委托人 夏亚尔（王都拉巴纳斯塔／阿玛尔武具店）
出现区域 大沙海那姆·焉萨／热风吹下的高台
讨伐奖励 1000GIL、精灵弓 x1、魔防壳盾 x1

悬赏单 No.8 辛辣苦涩的毒蛇酒

对象 马莉莉丝　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 离开空中都市卜耶巴的侯爵官邸后　阶级 A
委托人 酒馆老板（王都拉巴纳斯塔／沙海亭）
出现区域 杰尔提尼安洞窟／引诱异端的岩窟
讨伐奖励 2200GIL、蛇眼 x1、传送石 x3

特别说明

在引诱异端的岩窟区域中等待5分钟后，来到区域东南侧长有仙人掌并有阳光照射进来的地方，讨伐目标便会出现。

悬赏单 No.9 冲突！守护欧兹莫内平原吧！

对象 恩克多拉斯　公会位阶要求 安全维护者以上
剧情条件 晓之断片入手后　阶级 D
委托人 小长老苏古慕（戈利夫族村落佳哈拉／古人山丘）
出现区域 欧兹莫内平原／碎裂谷
讨伐奖励 1100GIL、麻醉药 x1、金色护身符 x1

特别说明

来到碎裂谷后先将5只“蓝鹰熊”全灭，之后离开区域后返回区域，讨伐目标则会出现。

悬赏单 No.10 洒落的雨滴与戒指

对象 凯罗葛洛斯　公会位阶要求 安全维护者以上
剧情条件 晓之断片入手后　阶级 D
委托人 萨丁（雨季居札草原／游牧民族聚落）
出现区域 居札草原／流星平原
讨伐奖励 1200GIL、蛇棒 x1、传送石 x1

特别说明

晓之断片入手后到戈利夫族村落佳哈拉这段剧情时间里，居札草原强制为雨季，建议在这一时间段完成。

悬赏单 No.11 死者啊，永眠吧

对象 伊休坦　公会位阶要求 安全维护者以上
剧情条件 莲天之泪入手后　阶级 D
委托人 大长老札亚鲁（戈利夫族村落佳哈拉／古人山丘）
出现区域 黑涅魔石矿／第1期坑道
讨伐奖励 1300GIL、麻醉药 x1、灵魂粉末 x1

特别说明

“灵魂粉末”是合成骑士剑“向阳花”的重要素材，务必保留。

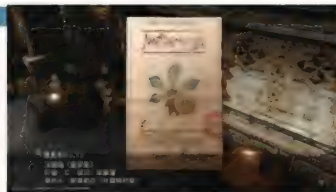
悬赏单 No.12 污蔑神都的兽血

对象 锐爪豹　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 到达神都布尔欧密谢司后　阶级 C
委托人 席姆斯（达神都布尔欧密谢司／白沙之路）
出现区域 帕拉密纳大峡谷／冰龙之骨
讨伐奖励 1500GIL、猎弓 x1、传送石 x2

悬赏单 No.13 林中追逐趣

对象 沃帕兔　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 C
委托人 妮菲莉亚（叶露特村里／精灵居住的大树）
出现区域 葛尔摩大森林／叶声刺耳之路
讨伐奖励 2000GIL、天雷箭 x1、雕花长靴 x1

特别说明



讨伐目标不会主动攻击角色，见面后就会逃跑且速度极快。建议遇见目标后直接向目标丢“酒神之酒”或者对其使用魔法“狂暴”，使得目标进入“狂暴”状态。之后便轻松地将之击败吧。

悬赏单 No.14 邪恶亚人于魔石矿若有所思

对象 精神吸取者　公会位阶要求 奖金猎人以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 B
委托人 战士谷罗姆（戈利夫族村落佳哈拉／安详大地）
出现区域 黑涅魔石矿／第1期采掘现场
讨伐奖励 2200GIL、卡马尼奥拉服 x1

特别说明

当战斗成员目前合计MP值在最大MP的90%以上时，讨伐目标便会在南部区域出现。注意敌人会在生命值低于20%时进行回复，还会使用让角色MP和HP的数值交换的“反转”技能。讨伐完成并获得奖励后，如果已经收伏了至少10只召唤兽，与安详大地区域中的“风水士尤格基尔”对话后，即可进入黑涅魔石矿的深层区域，在最深处可以遇到最强召唤兽“戒律王”。

悬赏单 No.15 逃脱者冀望复仇

对象 血腥蝠　公会位阶要求 正义装甲兵以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 A
委托人 381号囚犯（东达玛斯卡沙漠／聚涅落南侧）
出现区域 柏尔海姆地下道／西部新坑道区
讨伐奖励 2400GIL、昏眩炸弹 x1、吸血牙 x1

特别说明

需要完成“沙漠的病人”的分支事件后，才能来到讨伐目标所在区域。继续往深处走可以在存档水晶后遇见双子座召唤兽。

悬赏单 No.16 地底巨人愤怒大暴冲！

对象 亚特蒙斯　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 C
委托人 布洛荷（那尔比纳城塞市区／贾基姆市集）
出现区域 莫斯佛拉山地／北侧山麓
讨伐奖励 1800GIL、大地之棒、白金盾

悬赏单 No.17 愤怒铁拳能挥散迷雾吗

对象 罗比　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 S
委托人 摩根（那尔比纳城塞市区 / 外郭西广场）
出现区域 拿普留士湿地 / 俯瞰永恒的高台
讨伐奖励 3100GIL、巨人之盔 x1、秘银 x1

特别说明

讨伐目标所在的“俯瞰永恒的高台”是隐藏区域，需要从“诱入梦乡的平原”北侧的隐藏道路进入（期间还会穿过区域“雾气蠢动之路”）。该隐藏区域中会刷出大量的“致命骨”，在对目标进行讨伐时要额外注意这些骷髅小兵的围攻。

悬赏单 No.18 无法控制！？赌命的骑马战！

对象 播雷马　公会位阶要求 奖金猎人以上
剧情条件 击败审判者贝尔冈后　阶级 B
委托人 行商瓦康萨（莫斯佛拉山地 / 传出水声之处）
出现区域 萨利卡树林 / 年轮层迭之路
讨伐奖励 1700GIL、千分之卡尺、高级麻醉药

悬赏单 No.19 地下宫殿的巨龟

对象 黑暗钢龟　公会位阶要求 奖金猎人以上
剧情条件 到达帝都阿凯迪斯后　阶级 B
委托人 想回故乡的男子（帝都阿凯迪斯 / 温特武器·防具店）
出现区域 索亨地下宫殿 / 摆脱诱惑之路
讨伐奖励 3000GIL、铅镞箭 x1、坚钢石 x1

特别说明

目标敌人身上能低概率盗取到宝物“千年龟甲”。

悬赏单 No.20 夺回被抢走的行李！

对象 威拉尔　公会位阶要求 正义装甲兵以上
剧情条件 到达卓克罗尔研究所后　阶级 A
委托人 维埃拉族族人（港都巴冯海姆 / 白波亭）
出现区域 榭洛比台地 / 北部阶丘
讨伐奖励 3500GIL、斧枪 x1、神盾 x1

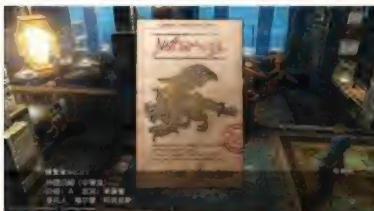
特别说明

完成讨伐获得奖励后还会得到重要道具“龙鳞”，该道具与之后“魔神龙”的讨伐息息相关。

悬赏单 No.21 生锈的传说，破裂的封印

对象 林德沃姆　公会位阶要求 正义装甲兵以上
剧情条件 到达卓克罗尔研究所后　阶级 A
委托人 福尔蒙（阿凯迪斯旧城区 / 迎风小港）
出现区域 椎塔大草原 / 终焉与启程庭园
讨伐奖励 4200GIL、密涅娃马甲 x1、高级麻醉药 x1

特别说明



目标敌人限定在阴天出现，因此第一步是通过切地域地图来将整个椎塔大草原的天气调整为阴天或雨天，比如在“丰恩海岸”和“椎塔大草原”两个场景中来回切换。之后来到区域“终焉与启程庭园”，如果进入后该区域为雨天，则需退出该区域后再进入，直到调整为阴天。

悬赏单 No.22 走桃花运！男人追求野心之战

对象 无头魔人　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 到达卓克罗尔研究所后　阶级 S
委托人 想红的席克族人（帝都阿凯迪斯 / 布渥德招式店）
出现区域 索亨地下宫殿 / 舍弃迷惘之路
讨伐奖励 3500GIL、高级麻醉药 x2、传送石 x1

悬赏单 No.23 为了最棒的目标

对象 歌利亚　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 到达卓克罗尔研究所后　阶级 S
委托人 巴隆格（那尔比纳城寨市区 / 外郭西广场）
出现区域 死都拿普迪斯 / 孕育力量回廊
讨伐奖励 3600GIL、拯救皇后 x1、恩赫里亚 x1

特别说明

建议现将周围的“巴克拿慕斯族”清理干净后再对目标进行讨伐。

悬赏单 No.24 死都的守墓人

对象 夺命镰刀　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 到达卓克罗尔研究所后　阶级 S
委托人 波波尔（那尔比纳寨市区 / 贾基姆市集）
出现区域 死都拿普迪斯 / 崇高者之室
讨伐奖励 2800GIL、高级麻醉药 x2、萨曼莎之魂 x1

特别说明

需要任意战斗成员的 HP < 10% 时才会出现。

悬赏单 No.25 飞向地狱！

对象 死亡凝视　公会位阶要求 危险破除者以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 H
委托人 喜好旅行的一家（各城市的飞空艇总站）
出现区域 飞空艇定期航班 / 浮空甲板
讨伐奖励 3400GIL、万灵药 x2

特别说明

和委托人对话后开启讨伐，之后搭乘前往任意城市的悠闲飞空艇，讨伐目标会以 4% 的几率出现在悠闲飞空艇的“浮空甲板”上（目标出现时会有客舱工作人员的求救对话，选择“参加讨伐”即可进行讨伐）。若没有遇见，到达目的地后再次与委托人对话并再次搭乘前往任意地点的悠闲飞空艇，讨伐目标出现的概率会以 2 倍的速度逐次增加（出现率最大为 64%）。注意，讨伐开始一段时间内，讨伐目标会处于物理免疫状态，且讨伐期间离开甲板后讨伐目标的状态会刷新。另外，讨伐目标身上能低概率盗取到宝物“皇帝鳞”，有耐心的玩家可以在这里多反复盗取一些。

悬赏单 No.26 地域火的恶魔喜欢小孩！？

对象 迪亚布罗斯　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 H
委托人 米克里欧（空中都市卜耶巴 / 采掘作业员居住区）
出现区域 路苏魔石矿 / 第 11 矿区采掘场
讨伐奖励 2600GIL、恶魔之盾 x1、宙斯锤矛 x1

特别说明

完成“紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！”,并在“丰恩海岸 / 猎人营地”获得“第 11 矿区的钥匙”后，才能来到讨伐目标所在区域。

悬赏单 No.27 漆黑魔术师

对象 夺灵魔　公会位阶要求 正义装甲兵以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 A
委托人 艾伐努斯（神都布尔欧密谢司 / 神殿境内）
出现区域 古代都市基鲁菲冈 / 火之门
讨伐奖励 3800GIL、黑暗弹 x1、崩炮的魔片 x1

悬赏单 No.28 古代生物有狂野气味！

对象 狂暴毛尔波尔　公会位阶要求 危险破除者以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 S
委托人 蕾提娜（叶露特村里 / 精灵居住的大树）
出现区域 幻妖森林 / 飘香花朵庭园
讨伐奖励 4600GIL、欧几里得尺 x1

特别说明

当讨伐目标第一次 HP < 20% 时会对自己进行全回复，第二次 HP < 20% 时会处于物理无效的状态。

悬赏单 No.29 偿还幼小罪愆之时

对象 卡托布雷帕斯　公会位阶要求 勇士军团以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 S
委托人 战士长史匹涅鲁（戈利夫族村落佳哈拉 / 安详之地）
出现区域 杰尔提尼安洞窟 / 沙漏山谷
讨伐奖励 3200GIL、伏尔坎宁式 x1、北极之风 x1

特别说明

需要从区域“海的尽头”的保存水晶旁边的隐藏通路来到目标所在区域。

悬赏单 No.30 邪龙觉醒

对象 法夫纳　公会位阶要求 危险破除者以上
剧情条件 光辉号能够自由使用后　阶级 H
委托人 依荷（神都布尔欧密谢司 / 通往神殿的道路）
出现区域 帕拉密纳大峡谷 / 银流的终点
讨伐奖励 7000GIL、一击之箭 x1、传送石 x1

特别说明

虽然任务显示的委托人是“依荷”，但实际上与相同区域中的“蕾梅莉”对话后选择“是”即可开启讨伐。讨伐目标限定在暴风雪天气（画面一片白雪）下出现，因此从神殿进入帕拉密纳大峡谷后需保证天气不是阴天或小雪天。确定进入帕拉密纳大峡谷后是暴风雪天气后，按照区域“冻结的步伐→银流的起点→永不融解的水流→卡瑞丹大冰河→银流的终点”这一路线走能较大几率使区域“银流的终点”也是暴风雪天气。BOSS 法夫纳可以说是普通讨伐最强的敌人，不使用倒转战术的话需要根据 BOSS 的招式制定相应战术。建议肉盾装备“寒冰盾”并佩戴防止“停顿”状态的“力量腕套”。一开场记得使用倒转万能药和驱魔魔片，手控法师职业并注意将三人拉开，以应对 BOSS 的寒冰吐息。BOSS 的弱点为雷属性，可考虑装备相应武器。实在不行就使用倒转战术吧。

悬赏单 No.31 最强的是谁！？

对象 派尔拉斯特　公会位阶要求 危险破除者以上
剧情条件 空中要塞巴哈姆特启动后　阶级 H
委托人 李奇（港都巴冯海姆 / 塞席欧街）
出现区域 大灯塔 下层 / 满足渴望的广场
讨伐奖励 8000GIL、伟大锤矛 x1、崩炮的魔片 x2

特别说明

与委托人对话后被要求进行跑步小游戏 完成后(无论胜负)即可开启讨伐。讨伐目标位于大灯塔下层出口处的“满足渴望的广场”处。由于 BOSS 无法无视回避，所以给高回避的肉盾（比如装备“浴血盾”）附上“诱饵”，并让其顶在前面，其他角色在后方输出，能较轻易地击败 BOSS。

紧急讨伐 No.1 大草原上的小小爱情

对象 鸵鸡　公会位阶要求 障碍清除者以上
剧情条件 柏尔海姆地下道脱出后　阶级 E
委托人 达妮亚（旱季居札草原 / 游牧民族聚落）
出现区域 居札草原 / 基惹士河沿岸北侧
讨伐奖励 1000GIL、格斗琥珀 x1、七彩蛋 x1

特别说明

将基惹士河沿岸北侧中的敌人全部清理掉后，切换一次场景再返回该区域后出现。

紧急讨伐 No.2 在魔石力量摆布下

对象 巨岩龟　公会位阶要求 障碍清除者以上
剧情条件 柏尔海姆地下道脱出后　阶级 E
委托人 皮利卡（空中都市卜耶巴 / 库斯空中广场）
出现区域 路苏魔石矿 / 第 2 矿区采掘场
讨伐奖励 1200GIL、高级治疗剂 x2、野外求生背心 x1

特别说明

讨伐完成并获得奖励后继续与委托人对话并接受委托，会被要求去“克力奥招式店”拿“日记”。来到招式店2楼(说是2楼 其实就是一个小楼梯上的平台)，调查角落书架上的“皮利卡的日记”，之后返回皮利卡处交日记。在被问及是否看过日记内容是，选择“读了”获得“手镯”，选择“什么也没做”获得“翡翠领圈”。

紧急讨伐 No.3 罪可饶恕，目标怪物不可饶

对象 欧特洛斯　公会位阶要求 A
剧情条件 晓之断片入手后　阶级 奖金猎人以上
委托人 席克族小偷（拉巴纳斯塔闹区 / 闹区北部）
出现区域 加蓝赛兹水路 / 南部取水廊
讨伐奖励 3800GIL、哈拉胡提的火焰 x1、麻醉药 x1

特别说明

来到南部取水廊后，除了客座角色外的其他战斗角色全部为女性时，目标敌人才会出现。完成讨伐获得奖励后会再获得“暻黑碎片”，这与金牛座召唤兽的收伏密切相关。

紧急讨伐 No.4 复苏，被封印的乐园！

对象 金钱龟　公会位阶要求 暴风骑警队以上
剧情条件 晓之断片入手后　阶级 C
委托人 娜瑙（雨季居札草原 / 幼小水晶的河畔）
出现区域 居札草原 / 巨兽足迹
讨伐奖励 3000GIL、福波斯的釉药 x1

特别说明

与委托人对话后，前往居札草原各区域中砍倒共计 6 棵“枯萎的树木”（位置见下图）之后从“基惹士河沿岸南侧”东南侧的由枯木铺成的桥来到“巨兽足迹”。反复进入该区域刷新出大雨天气，成功进入大雨天气时会出现 NPC“班沙特”的对话，此时讨伐目标则出现在了区域中。在该区域东南侧尽头能获得重要道具“爱之羽翼”，这与分支事件“寻找失散的鸡鸵”有关。在将讨伐目标击败后需要在旱季前往“游牧民族聚落”找委托人进行报告。



紧急讨伐 No.5 驰骋于帕拉密纳的一道光

对象 捣蛋鬼　公会位阶要求 奖金猎人以上
剧情条件 到达神都布尔欧密谢司后　阶级 A
委托人 陆行鸟商嘉蒂（神都布尔欧密谢司 / 白沙之路）
出现区域 帕拉密纳大峡谷 / 结冰小溪
讨伐奖励 4800GIL、得摩斯的黏土 x1

特别说明

该讨伐关系到一个奖杯“神射手”，在初期来挑战的话也是比较困难的一场战斗。陆行鸟会放出陨石攻击，被砸中后会造成巨额伤害。在濒死阶段还会无敌一段时间，此时需要专心回复并等待无敌时间过去。建议使用“盲目”魔法使敌人进入“黑暗”状态，能使陆行鸟不少攻击的威胁下降。

紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！

对象 蚁狮怪　公会位阶要求 奖金猎人以上
剧情条件 到达神都布尔欧密谢司后　阶级 A
委托人 尼瑞（空中都市卜耶巴 / 史泰拉斯宅第）
出现区域 路苏魔石矿 / 第 9 矿区采掘场
讨伐奖励 4300GIL、高涨腰链、镰鼬

特别说明

完成讨伐并获得奖励后，在“丰恩海岸 / 猎人营地”西北侧的 NPC“天上掉下的男子”旁边调查“小钥匙”，即可获得“第 11 矿区的钥匙”。

紧急讨伐 No.7 我的凯萝特

对象	凯萝特	公会位阶要求	勇士军团以上
剧情条件	击败审判者贝尔冈后	阶级	H
委托人	萨玛德莉雅（那尔比纳城塞市区 / 飞空艇总站）		
出现区域	萨利卡树林 / 叶缝阳光之路		
讨伐奖励	5200GIL、恶臭炸弹 x1、极臭液体 x1		

特别说明



讨伐目标会使用对角色造成 10 种以上不利状态的“超级臭气”，角色被击中并进入各种不利状态后。敌人还会进行唱歌并使角色进入“停顿”状态。当目标敌人的生命值下降到 50% 以下时，其会使用“惊异”来提升自身的等级。如果有角色拥有三种“万能药的知识”，能使这场战斗容易不少。

紧急讨伐 No.8 大桥的死斗

对象	谜样男子	公会位阶要求	勇士军团以上
剧情条件	到达卓克罗尔研究所后	阶级	H
委托人	蒙布朗（王都拉巴纳斯塔 / 公会总部）		
出现区域	路苏魔石矿 / 它薛桥 & 第 7 矿区采掘场		
讨伐奖励	10000GIL、右中剑 x1		

特别说明

与谜样男子的战斗共两场，第二场将进入到路苏魔石矿深处的“第 7 矿区采掘场”。在完成“紧急讨伐 No.6 发生异常的蚁狮！”后，来到“丰恩海岸 / 猎人营地”后可在该区域西北侧的 NPC“天上掉下的男子”旁边调查“小钥匙”获得“第 11 矿区的钥匙”，之后才能进入路苏魔石矿深处。注意，与谜样男子的战斗会以其 20% 的生命值为一个阶段，两场战斗的 40%~20% 和 20% 以下的阶段都能盗取到源氏装备，即可以在谜样男子身上盗取到全套 4 件源氏装备。该讨伐也与分支事件“涅布拉河钓鱼”的最终完成息息相关。

紧急讨伐 No.9 黑色传闻

对象	比利士	公会位阶要求	奖金猎人以上
剧情条件	到达卓克罗尔研究所后	阶级	A
其他要求	完成 2 个以上的“紧急讨伐”，且必须要完成“紧急讨伐 No.5 驰骋于帕拉密纳的一道光”		
委托人	蒙布朗（王都拉巴纳斯塔 / 公会总部）		
出现区域	大沙姆那姆 · 焉萨 / 风化的岸边		
讨伐奖励	5100GIL、终极万灵药 x1		

特别说明

目标敌人所在区域“风化的岸边”，需要从“大沙海奥格 · 焉萨”穿过“杰尔提尼安洞窟”后才能到达。

紧急讨伐 No.10 魔雾笼罩的真相

对象	帝王凶恶巨兽	公会位阶要求	危险破除者以上
剧情条件	光辉号能够自由使用后	阶级	H
委托人	寇可敏（拉巴纳斯塔闹区 / 达朗的家）		
出现区域	幻妖森林 / 思绪的尽头		
讨伐奖励	250GIL、酒神之酒 x2		

隐藏奖励

完成讨伐获得奖励后来到“神都布尔欧密谢司 / 通往神殿的道路”，将梵恩的武器卸除后调查大型化石龙头处的“龙之鼻”并选择“攻击”，之后可获得 500000GIL 和信心棒。

特别说明

全灭幻妖森林区域“睿智冰原”和“思绪的尽头”中的所有敌人（五只曼德拉草类的怪物除外）后，讨伐目标会在区域“思绪的尽头”的南部出现。注意在两个区域反复切换场景以消灭部分刷新后的敌人。BOSS 异常强力，建议直接破坏加倒转战术。

紧急讨伐 No.11 给睡不着的美女安宁的夜晚

对象	伊克西翁	公会位阶要求	危险破除者以上
剧情条件	空中要塞巴哈姆特启动后	阶级	S
委托人	白波亭的女孩（港都巴冯海姆 / 白波亭）		
出现区域	在“大灯塔地下层 / 暗影之层 内围、大灯塔地下层 / 暗昏之层 内围、大灯塔地下层 / 阴里之层 内围”这三个区域随机出现。		
讨伐奖励	3000GIL、阿葛札 x1、诸神黄昏 x1		

特别说明

讨伐目标会随机出现在大灯塔地下层的三层中，当进入到一层的内围区域后发现没有其他怪物出现，则讨伐目标将会出现。讨伐目标出现的时间是随机的，但会按照每 12 秒增加 6% 的概率上升，稍微等待一会后即会出现。

紧急讨伐 No.12 是神还是恶魔

对象	暗神一伙	公会位阶要求	宫殿守护者以上
剧情条件	空中要塞巴哈姆特启动后	阶级	S
委托人	蒙布朗（王都拉巴纳斯塔 / 公会总部）		
出现区域	大灯塔地下层 / 至天战域		
讨伐奖励	20000GIL、终极万灵药 x2		

特别说明

按照“闯凶地”中大灯塔地下层的指南可顺利来到讨伐目标所在区域。战斗开始后首先会面对“暗神”，将暗神的 HP 削减至 80% 以下后，暗神会依次召唤出 4 只仆从，在击败 4 只仆从前暗神都处于无敌状态。暗圣的弱点是圣属性，且多使用暗属性的攻击，可据此选择相应的装备。开场依然先倒转万能药，之后便慢慢和 4 只仆从依次战斗。4 只仆从有不少无法免疫的障害状态，所以一旦现身后还是先倒转万能药伺候。仆从被召唤出来后记得换下圣属性的武器。“煞里特”无法免疫“混乱”和“病菌”，倒转万灵药后使用“嗜血剑 A”进行攻击效果拔群。“魔狼”无法免疫“睡眠”，睡眠后用魔法轰杀是个不错的方法。最后的“凤凰”虽然无视回避，但无法免疫“黑暗”，注意凤凰是飞行型敌人。4 只仆从击杀完毕后与暗神的战斗就轻松了很多。

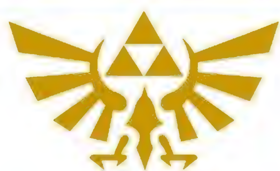
紧急讨伐 No.13 最后一战，吾师安息吧！

对象	亚兹马特	公会位阶要求	圆桌武士以上
剧情条件	击败魔神龙并完成所有的 H 级公会讨伐（共 7 个）后	阶级	X
委托人	蒙布朗（王都拉巴纳斯塔 / 公会总部）		
出现区域	黎铎亚纳大瀑布 / 竞技场		
讨伐奖励	30000GIL、杀神纹章 x1		

特别说明

5000 万的 HP 配合上各种强力的招式和有利状态，与亚兹马特的战斗绝对对得起“最后一战”之名，也请做好长时间战斗的准备。由于讨伐目标在 HP < 20% 时会使用“惊异”将自身等级提升至 99 级，因此为了顺利执行破坏战术，发动破坏类招式的角色的等级高于 75 级是必不可少的。讨伐目标的部分招式带有几率的石化和停顿效果，可佩带相应配件防御。保持“逆转”状态开始战斗后先丢一枚驱魔魔片，然后便只管进行“攻击破坏”和“防御破坏”。当将目标攻击力削减到无法对角色造成威胁后，换成三名物理攻击手对目标全力输出。注意讨伐目标会吸收“圣属性”且弱点是“暗属性”，因此装备“柳生之漆黑”的猎长以及能装备“黑暗弹”的机工士便能在本场战斗中发挥不小的作用，如果能配合“黑法袍”的暗属性增强效果则更好。建议给猎长装备“盖尔米那斯长靴”，然后让时空魔战士时刻为其附上“狂暴”和“急速”状态。注意讨伐目标的“必杀”招式，会直接秒杀一名角色，需要及时进行复活。另外，本战可以在中途撤退并回城进行药物补充或者保存，之后可以回来继续战斗，此时目标的 HP 值为之前的剩余值，但目标自身的状态会刷新，需重新进行破坏。成功完成该公会讨伐后将获得合成“德罗之剑”的素材之一“杀神纹章”。





海拉尔国家地理 National Geographic of Hyrule

近来有关《塞尔达传说 荒野之息》是否会出中文版的消息甚嚣尘上，特别是最近中文官网的开张似乎进一步印证了这一说法。事实上是否有中文官网，与游戏是否会出中文版，并无直接联系，已经出现过多个有中文官网但无中文版的先例了。目前官方依然没有宣布本作会有中文版，所以奉劝还在犹豫的朋友还是趁着暑假赶紧入坑吧！



大师难度剑之试炼要点攻略

在7月初的UCG 422期上，纱迦已经为各位带来了剑之试炼的完全攻略。不过当时的攻略是普通难度的，事实上在大师难度下玩家依然可以挑战剑之试炼，同时难度也会大幅上升。原本制作这个攻略我是拒绝的，因为肯尝试大师难度的玩家必然是对游戏系统已经有深刻理解的，用不着再从头教一遍。然而在实际游戏中纱迦发现，虽然通过剑之试炼并不难，但是在这个过程又能发现不少容易遗漏的闪光点。出于这个目的，纱迦最终决定在本期的"塞尔达专栏"中为大家带来这篇大师难度的剑之试炼要点攻略。就算你已经完成这一高难度挑战，相信也能从中学习到新的知识。



攻略须知

难度影响

大师难度在战斗方面与正常难度有一些区别，这些区别也被继承到了剑之试炼中，主要有两点：

·敌人强度和AI普遍提高。

·敌人在未受到攻击的情况下，一定时间后会自动回血。

在大师难度的剑之试炼中，那种最低级的小怪已经难觅踪影，而此前仅在特定层数才出现的精英怪会提前登场。不过相比之下，自动回血这一点最为致命，这意味着用炸弹蹭血的无赖战法不再奏效。如果玩家不积极进攻的话，敌人将始终保持在满血状态，武器的损耗会非常严重。

因此要想顺利通过，玩家就需要尽量提升自己的实力，包括HP上限、耐力上限、背包容量。背包容量的重要性将远胜另外两项指标，因为这是无法通过料理来提升的。炸弹和时间停止必须强化，而进入前食用的料理推荐加攻的。

实用技巧

很多在普通难度的剑之试炼里使用的技巧，在大师难度下也同样有效。这里再追加一些新技巧。

·注意收集和节省每层的资源。不光是宝箱，炸开木箱、桶也会有好东西，树上偶尔也会有鸟蛋。建议将雷达定为搜索宝箱，可保证绝不错过。

·多利用属性相克，例如火法师可以用冰武器一击必杀，冰法师可以用火武器一击必杀，火山地带木箭会带火，雪地的敌人全部吃雷属性武器产生的麻痹效果。不过在敌人处于停止状态时攻击，是不会产生属性相克效果的。

·极位要活用古代箭，它拥有将强敌一击必杀的效果。

·木箱、铁箱用武器敲开，会比直接炸开要好得多，因为里面的东西不会被炸得乱飞。因此留一个铁锤之类的武器是挺不错的。敲开的瞬间起跳并连按A键即可快速回收。

·引爆一种炸弹后马上手动切换另一种炸弹，只要动作够快就可以实现无缝炸弹连炸。

·身上总是带满武器，有时候并不是一件好事。对于一些武器不在身边的敌人，玩家是可以抢先拿走它们武器的。而一些赤手空拳的敌人也会捡起玩家扔下的武器，反而会变得更加难缠。

·蹲下时小跳（蹲中左摇杆+X键）产生的噪音要低于蹲下时全速行走。

·玩家攻击的过程中，只要按下X键即可跳起，这样可以取消出招时产生的硬直。而在装备炸弹的情况下起跳后马上按L键，就能迅速变出一个炸弹在脚下。

·在未被敌人发现的情况下靠近敌人，可以使用不意打，对其造成8倍伤害并强制倒地。不意打的伤害与武器威力有关，因此请务必换上高攻武器。在不意打后，如果位置得当，敌人站起来时不会发现林克，这时可以再次使用不意打。不同的敌人有不同的盲点，文字较难形容，大家可以自行研究，掌握之后十分方便。

·在使用双手武器的蓄力转圈时，背对目标使用蓄力转圈，命中时就有一定几率出现二连效果。目标越大，二连越容易。

·由于大师难度下敌人能回血，因此最好是能一口气秒杀敌人。比较常用的手段包括：空中开慢镜头连续爆头、时间停止后用双手武器蓄力转圈。请牢记：伤其十指不如断其一指。



序位难点攻略

序位事实上是大师难度剑之试炼的最难关，其中又以第10层为最难。玩家动作快的话，打完整个序位也不用30分钟，少一点搜刮武器的时间其实是值得的。

第4层

对手是2只黑色哥布林和5只蓝色哥布林。开场后马上用时间停止定住前方高台上瞭望的敌兵，然后用弓箭爆头，注意要瞄抛物线。之后爬上楼梯将另一个高台上的敌人打下去，由于高度可观，就算没打死它也会摔死。在保持未被发现的情况下，可以利用滑翔去背后偷袭黑哥布林。注意这个家伙如果要正面干的话是很麻烦的，最好是直接用双手武器的蓄力转圈直接秒掉。

第5层

对手是2只蓝色长脸怪和3只黑色哥布林。在可以回血的前提下，这一层敌人十分麻烦。先上树滑翔，在空中连续爆头干掉第1只蓝色长脸怪，之后用时间停止加蓄力转圈秒掉第2只蓝色长脸怪。剩下的敌人躲在巢穴里，直接一发火箭引爆全场，然后马上爬上骷髅头从天窗跳下去，并于空中连续射杀剩下的残血敌人。这里有一定的随机性，运气不好的话3只黑色哥布林可能全是残血，这里就尽量干死两只，单挑最后一只不是问题。

第8层

对手是4只蓝色蜥蜴怪和1只雷果冻。先往左边，这里有2只蓝色蜥蜴怪，可以在空中射上几箭再引爆雷果冻，这样就能暂时定住这两个家伙，从而为秒掉1只创造条件。另一只用时间停止搞定。剩下2个敌人都是落单的，不难对付。注意蜥蜴怪落水后反而麻烦。

第10层

序位，甚至可以说是整个剑之试炼的最难关，对手是一蓝两白银共三只蜥蜴怪。本关的最大难点在于两只白银蜥蜴怪非常耐打，如果在这里消耗太多武器，那么下一层就会变为真正的地狱。

此关的第一要诀在于开战后请马上用时间停止定住正前方的蓝色哨兵，然后马上用弓箭爆头秒掉，火箭需要两发，无火箭则需要5～7发。如果能在这货报警前将其干掉，就成功了一大半。

接下来就慢慢靠近那两只白银怪，利用前面介绍的无限不意打可以轻松将它们逐个击破。而且蜥蜴怪的无限不意打最容易实现，只要在一次不意打成功后马上跑到其倒下时头部的位置，当它起身时就会自动背对林克，从而轻松实现再次不意打。不意打的威力是普通攻击的8倍，因此能极大地减少武器的消耗。如果担心敌人的位置太靠近边缘而难以实现绕头，可以用弓箭射击附近的地面来吸引其转头。

第11层

本层其实难度不高。不要坐那个木筏，直接用造冰机在水中前进，用弓箭远远地将高台上的弓箭手一一爆头。剩下的敌人虽然多为精英怪，但利用锤子强大的吹飞能力，两锤直接打进水就能秒杀，轻松惬意。

 中位难点攻略

中位的难度要低一些，依然是建议吃加攻料理速通。前4层利用上升气流和悬崖能轻松秒掉各种敌人，活用枪类武器最容易将精英怪戳飞。

第7层

一开始两只喷火的蜥蜴怪用冰箭可以一发秒掉，不过黑暗中位置比较难定位，可以等它们喷火后再射。剩下的敌人在巢穴里，先射下吊着的油灯，能把里面的敌人炸个半死，接下来不要吝惜弹药，直接用爆炸箭速秒。



第8层

本层左边有1个火法师，右边是3只哥布林。优先干掉法师，用冰箭能一发将其秒掉。剩下3只哥布林有些难缠，从高台上起跳用火箭连射，优先秒掉1只，借助火光不难看清其位置。之后故伎重施用火箭再秒掉一只。最后那只换上火剑，一来容易看清敌人位置，二来命中敌人后会出现硬直，这时就可以换双手武器蓄力转圈了。

第10层

单挑独眼巨人。考虑到敌人会回血，以前的暗中射眼法不再好使，直接用传统的时间停止后射眼睛外加近身狂砍来对付。注意由于场景漆黑，当独眼巨人坐下时要特别小心别被压杀。

第15层

对付两个守护者时，可以利用地上的枯叶，将敌人引过来之后点燃，能够烧掉不少血。同时利用产生的上升气流在空中开射，能迅速秒掉至少一个。

第16层

单挑守护者的战斗，打法大家已经烂熟于心，只是要注意封锁其回血。近身可以用火属性武器砍上一剑点燃，远程可以用弓箭持续攻击。蓄力转圈时还是背对敌人比较有利。

 极位难点攻略

极位的要点还是收集古代箭秒杀强敌。1～4层的小诀窍是用弓箭爆骷髅怪的头可以直接秒杀，省去满地追脑袋的麻烦；7～10层活用冰属性武器能秒杀绝大部分敌人；13～16层的冰天雪地，不用防寒装备也要等10秒后才会开始掉血，不必过于谨慎；17、20、21、22层都可以用古代箭速杀。

第10层

这一关有相当简单的打法。取得岩浆里宝箱的3发古代箭后，可以用磁铁拉出大铁箱，然后利用铁箱去清扫上层的敌人，轻松惬意。

第11层

本层是与熔岩巨人的1对1战斗，待其完全出现后用冰属性武器攻击能直接将其打瘫。铁锤对其有4倍特效伤害，能够速杀。

第13层

对付哥布林不要吝惜弹药，直接火箭射杀两个。最后的白银哥布林先用火属性武器点燃，然后迅速用蓄力转圈秒杀，只要始终保持在其背后，他是没有机会腾出手反击的。

第14层

精英哥布林全部用火属性武器点燃后蓄力转圈速秒，最后的长脸怪直接用古代箭搞定，不要客气。

第15层

冰法师用火武器可以一击必杀，空手长脸怪嫌烦可以直接古代箭带走。最后3只哥布林比较难缠，其中还有1只金色的。先用冰箭配合普通箭在空中速杀，剩下的金色版同样是先点火再蓄力转圈速杀。

第16层

本层是单挑冰石巨人，待其完全出现后用火属性武器攻击能直接将其打瘫。利用对石头敌人有两倍特效的岩砕き（Stone Smasher）可以速杀。

第23层

先用古代箭秒杀人马怪，之后面对大批骑兵可以用冰杖，将敌人冻得人仰马翻，十分好看。

我们的暑假 游戏夏日主题漫谈

写下这段前言时，正值立秋，但天气丝毫没有一点转凉的意思。既然2017年的酷热注定还要继续，我们不妨收拾心情，在游戏中寻找些闲适和凉爽，给自己的心情放一个惬意的暑假。 文 马修 美编 01

话题一：暑假

对于很多人来说，暑假已经是学生时代的记忆了——那些个睡到自然醒的炎炎夏日，虽然没什么钱，还有不爽的暑假作业，但随心所欲的日子什么时候回忆起来都是阳光灿烂的，而一些游戏厂商，自然也寻求在这方面去与玩家内心记忆中的这份美好去共鸣，于是，就有了以暑假题材的游戏。



我的暑假

相信很多朋友都能一眼看出本篇特企参考（或者说山寨）了索尼旗下的知名休闲游戏《我的暑假》。该系列的第一作于2000年6月诞生在PS平台，当时PS已经上市了5年半。PS在上市时所面对的主要群体便是青年和青少年，青年玩家自不必说，5年过去，不少青少年玩家也都已走出校门，暑假也成为记忆。因此游戏在设定真实又带着梦幻色彩画面的同时，将人物设定为几乎路人脸的小孩子，虽然与当时大多数游戏又帅又酷又拉风的男主角们风格迥异，但却可以让很多人看到自己当年的影子；而且人设的那种线条简单的报纸杂志漫画风格，本身也带着浓浓的怀旧意味。

游戏中，城市中生活的主角去乡下亲戚家，这里遇到了亲戚家的人，并过一段属于乡村的暑假生活。虽然游戏出在2000年，而在即将到来的暑假中，玩家们普遍都是在城市中吹着空调或风扇打着游戏，但进入到游戏中，就会回到1975年，那个时候的日本正在进行城市化的建设中，那时候的乡下还有很多捉虫捉鱼的到地方，于是，属于昭和50年的暑假生活，在2000年时通过电子游戏再度让玩家们重新体验。

初代之后，系列又在PS2、PS3和PSP上相继推出了续作和复刻版，舞台也从乡下延伸到海岛、农场和和滨海小镇，度过丰富而乐趣十足的暑假，一定程度上，与玩家们达成了对童年记忆，以及别样不同的暑假度过方法的共鸣。



夏日课堂

如果说《我的暑假》是带着城市中的玩家们重温城市化进程时代的别样暑假的怀旧，那么《夏日课堂》更多地是展现了一种现代背景下对美好的追求，这美好包括美丽的海边宅邸、夏日海滩风光，以及纯情的女高中生……好吧，依然是 Galgame。不过和传统平台末期扎堆出 Galegame 的情景不同，这款游戏是出在 PS VR 上市之初，而且在 PS VR 乃至整个 VR 游戏领域都称得上是一枝独秀，因此非常火。在 2016 年末的统计数据中，PS VR 的用户超过半数都买了这款游戏。而且这种暑假打工家庭教师然后泡自己学生妹子的题材虽然在 Galgame 中并不新鲜，但 VR 形式却把与二次元美少女的交往从以往屏幕内外的互动进一步向现实交往拉进。

《夏日课堂》刚刚公布时，预告片因为在近距离观察女生身体上的暗示引来了不少口水，但也让该游戏在 PS VR 尚未发售时便成为热门话题。不过并没有在羞羞的路上走下去，反而是 PS VR 发售日公布的"成人版同款游戏"《VR 女友》从另一个角度圆了玩家的梦，虽然宣传内容上看起来和《夏日课堂》一样说的是假期给女生补课，但可以和女生发展到男女之事，而《夏日课堂》也一度被抢了风头。还好《VR 女友》有些雷声大雨点小，之前公布的那些生活加一起也仅仅是欧美成人片子开始的那种仓促铺垫，而进入"正题"还是出现手臂穿透妹子身体等不足，还有分辨率带来的马赛克问题……一片吐槽之下，大家把目光返回到《夏日课堂》，发现走心其实比直奔主题走肉体还是要好些的。



目前《夏日课堂》已经推出了新的《艾莉森·斯诺》版，给玩家增加了给异国风情的美国妹子当家庭教师的清新体验，虽然依旧简单，也依旧没什么暧昧，但这种共处，依然还是很让人投入其中，感受人生中一个难忘的暑假。

话题二：沙滩比基尼



说到夏天的度假方式，除了我辈死宅每天在家里吹空调上网玩游戏，更让人向往的无疑还是沙滩。天是蓝的，海是蓝的，沙是白的，还有泳装的妹子和小姐姐们……

◀《宝可梦》系列虽然主题虽然向是小学生奋斗史，但途中一样有沙滩比基尼小姐姐这样的福利。

死或生沙滩排球



说到夏天的沙滩就不能不说沙滩排球，而说到沙滩排球就不能不说《死或生沙滩排球》。《死或生》这个系列虽然在一开始就打美女、乳摇等三俗牌而和《VR 战士》、《铁拳》等有了区别并因此加分，但后续发展得还算不错，起码在 90 年代 3D 格斗游戏的混战搏杀中存活下来。但是仅仅是三俗牌是不够的，因为别人也可以打。所以 Tecmo 在强化《死或生》本身格斗游戏素质的同时，也做了衍生作品的尝试，于是就有了《死或生沙滩排球》。

游戏单从名字听起来就像是体育题材的少年热血类型，但游戏从公布时就是走更加香艳的比基尼路线并在此基础上大力宣传。虽然游戏本身的可玩性说不上有多高，但 3D 的妹子格斗家忽然变成软萌的性感小姐姐，还是很让人爱不释手的。而后随着 Tecmo 被 Koei 收购，在 Koei 的技术加成下，《DOA》的妹子们拥有了进一步的真实感，最新的《死或生沙滩排球 3》以让人惊叹的身体运动细节不仅让人倍感真实，更增加了对虚拟现实的支持……

所以，去什么海滩，吹着空调玩《死或生沙滩排球 3》吧，毕竟这里的妹子都是现实中罕见的极品身材，而且在现实中就是真见到如此极品身材的妹子，也很难有这么多互动——除非你是撩妹技能超高的高帅富。

闪乱神乐 桃射沙滩



要说福利，除了《死或生沙滩排球》，当然也不能不说《闪乱神乐》，系列于 2013 年在不温不火的 PSV 上以新作的姿态登场，凭借精彩的战斗与福利等一炮而红。而在出了两作以及衍生作品后，《闪乱神乐》的妹子们也来到沙滩展示福利了！

和改变了原作类型的《死或生沙滩排球 3》不同，《闪乱神乐 桃射沙滩》依然是动作游戏，只不过场景变成了沙滩，妹子们也名正言顺地换上了最养眼的泳装，甚至武器都是各种造型的"重火力"水枪。于是，这款《闪乱神乐》就又成为了大家熟悉的激烈而福利满满的游戏了。而既然是水枪射击，当然也有湿身带来的视觉福利。狙击胸和臀的终结技，更是将视觉福利和发 动终结技的爽快结合起来了。



纯体育类沙滩排球游戏

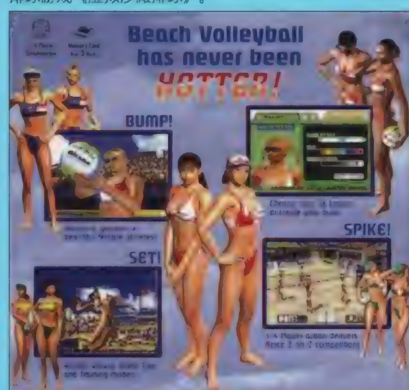
用一个版块收录这一大类游戏，不可避免地出现了一个问题："《死或生沙滩排球》系列"既是体育类也是沙滩排球游戏，凭什么单独拿出来占一块版面而且他的要挤在这里？原因是《死或生沙滩排球》与其他沙滩排球游戏有着极大的不同，这里给大家一一掰扯。

首选，《死或生沙滩排球》是属于名作衍生系列，用当下时髦话说是现成的人气IP，而且自带吸引眼球的卖点。

其次，《死或生沙滩排球》的妹子更好看，这是毋庸置疑的，不计较机能造成的画面差异，就是封面人设上，《死或生沙滩排球》的妹子也更美型，而在有Koei Tecmo技术支持的《死或生沙滩排球3》中，对妹子的塑造更是达到了极致，在Koei Tecmo的VR街机上，甚至能闻到妹子的体香。

而其他的沙滩排球游戏呢？虽然在宣传时候必然也有比基尼女选手的卖点，但往往都过于写实，常年日晒下的小麦色皮肤虽然健康，但从审美上说依然不如白白嫩嫩的《DOA》妹子。而在游戏方式上，《死或生沙滩排球》本身在沙滩排球这一块上做得也还不错，但同时也有其他福利满满的休闲小游戏——归根结底也是要时刻想着给玩家提供福利的。而纯体育类沙滩排球，当然不能说手感和系统做得都好过《死或生沙滩排球》，但起码努力的重心，是沙滩排球本身上。

▼与初代《死或生沙滩排球》同时代的沙滩排球游戏《虚拟沙滩排球》。



话题三：岛屿胜地

如果要说在游戏世界中有多少海岛，相信会和现实中一样难以有答案，除了登岛作战类的射击和策略游戏，在野外生存冒险类的游戏中也经常是整个流程的舞台。而这里我们要说的，则是放下那些战争与生存的沉重，去那些度假主题的海岛，让自己好好放松下。



▲诞生在GB平台的首款海岛主题、开辟了野外生存大类的游戏《孤岛冒险》，其实也少不了逛岛的乐趣。

札克岛

札克岛是"《死或生沙滩排球》系列"的舞台，虽然这里距离前面的沙滩比基尼有些近而有恶意炒作之嫌，但也无可否认《死或生沙滩排球3》的确是这个夏天游戏世界最热门的度假海岛。和大多数度假海岛一样，这里有各种丰富的运动娱乐设施以及赌场、游泳池等等。很幸运的你 被岛主札克委派待来自《死或生》的软妹子，关于妹子们的身材啊、泳装啊什么自不必说，招待之余还可以尽情地欣赏她们，甚至可以与她们有羞羞的互动。

而在娱乐游戏的设置上，札克大叔也为了你的眼福操碎了心，除了比基尼臀相扑这种臀控福利，还有跳方块这种必定会有乳摇效应的游戏比赛，甚至在剧烈运动及掉进泳池后会有内衣掉落的情况发生——不过这种福利都是被她们的手遮挡上的，你也只能看到此为止了。但是能来这样风光秀丽的海岛与这样软萌的妹子们一同度假，那真的梦中才有的福利——至于为什么只有梦中才有，前面介绍沙滩比基尼时已经说过，这里就不给各位二次扎心了......



■虽然风光秀丽，但札克岛最美的风景无疑是比基尼妹子们。

乌富岛



乌富岛是任天堂在Wii时代推出的体感游戏合集《Wii Sport》及其续作《Wii Sport 休闲胜地》的舞台之一，这座风光秀丽的岛屿被大面积植被覆盖，虽然没有札克岛那样的泳装小姐姐福利，但玩家可以在这里尽情享受体感运动的快乐，从初代的网球、棒球、拳击等，到支持加速器的《休闲胜地》中的乒乓球、投篮、击剑等运动，除了运动时满目心旷神怡的美景，游戏中还有清晨、白昼、黄昏、夜晚这样的时间设计，同样的地方在不同的时间，也展现出不一样的美丽。

因为人气非常高，所以在3DS上，任天堂又基于这个海岛推出了一款新作《飞行胜地》，通过滑翔机、飞机和喷射器，在空中俯瞰整个岛屿的同时，来挑战各种飞行任务，由于身在高空又经常置身于气流之中，结合视线所及的美丽与宏大，以及耳畔呼呼的风声，游戏时真的会有凉风拂过的清爽惬意感。

聚会岛

如果大家知道这作度假岛屿是《马里奥聚会 岛屿漫游》的舞台，那么大家相信就也理解为何该岛屿的名字如此怪了——虽然明白了还是觉得名字起得不大走心，但岛屿上真的是非常好玩。岛屿有城堡乐园、炮弹山脉、星星天路、乌龟巫师门等游戏舞台，受邀的嘉宾们在此投骰子前行并进行各种轻松互害的迷你游戏。马里奥世界的常见生物如酷栗宝、乌龟、大胖虫等也都人畜无害地出现在岛上。虽然岛主热情地邀请了马里奥和小伙伴们，但库巴因为没被邀请而怒火中烧，不仅前来捣乱，还鼓捣了一座库巴塔来接受挑战——虽然没有任何证据证明库巴与岛主有什么勾结或者说合作，但库巴的乱入，不仅令游戏的挑战性激增，还凭空增加了连续挑战的库巴塔。当然，和小伙伴们一起来这里进行几场友尽的对战，才是系列最核心的乐趣所在。



话题四：消暑降温神器

游戏里如果碰到热得不要不要的天气该怎么办呢？并不是所有游戏都可以像前边的游戏里那样有沙滩有比基尼妹子那样的极品消暑存在（明明是越看越上火），而且就算有，大多数游戏中这样的地方也不是久留之地，好在还有一些东西，带在身上就可以去暑消热。

冷饮和冻肉

如同现实中的我们在大热天在室外长时间赶路而体力下降很快一样，在《怪物猎人》的世界中行走于火山和沙漠这样的酷热地带时，玩家也会持续损血，这个时候喝一杯冷饮，就解决了体力不断下降的问题。虽然想想都让人觉得清爽，但冷饮也不是什么很珍贵的道具，除了能买到，还可以用很容易收集到的苦虫和冰结晶给调配出来，而且这两种材料也都不算难找到。

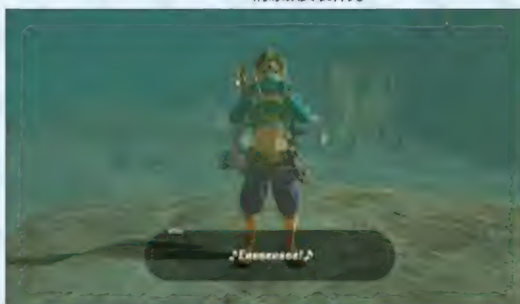
相比冷饮，同样有降暑作用的冻肉更加有《怪物猎人》的特色的——和生活中冰箱冷藏室里冻着的生肉不同，《怪物猎人》里的冻肉是经过调和的半熟肉，不用担心吃坏的问题。除此之外，“《怪物猎人》系列”也有降暑热效果的套装，但是因为冷饮实在是太方便，因此这种让现实盛夏中的我们羡慕不已的暑热无效的套装，反倒是冷门到乏人问津了。

冷饮和清凉装/耐火药与防火装

无独有偶，《塞尔达传说 荒野之息》中，在白天行走于沙漠地带也会边走边掉血。这个时候就需要解暑的东西了，比如冷饮。如果有清凉的衣装就更好了，而这套清凉衣装不仅防暑效果上乘，还可以让林克无障碍地进入到禁止男性进入的沙城。

与防暑物品类似的，是通过岩浆时的隔热物品，在去讨伐四大神兽的火之神兽时，沿途的岩浆一样会让林克的体力不断减少，还好有一种叫做耐火药的东西可以用。不过只能购买3瓶，对于长久地穿行于岩浆，3瓶耐火药也让人心里没底，于是有了更上级的装备：防火装。不过这套套装虽然可以隔绝高温，但拿来消暑是很不现实的，穿着这身去沙漠，一样是无济于事。

▼清凉款女装林克



水与冰魔法/招式

没有什么比大热天下一场豪雨更痛快了，尽管南方湿热地区在大雨初降时会伴随着闷热，但源源不断的雨水依然会把大地的热一点一点地给降下去。因此在游戏的世界中，掌握水系魔法或者招式，一定程度上可以在炎炎夏日解决消暑的问题。当然也是要温柔一些的魔法招式，像《宝可梦》里的冲浪、水炮那种暴力的招式，一般的人和生物就很难吃得消了。



▶《精灵宝可梦 太阳/月亮》的水系主角特有招式泡影的咏叹调

相比水降温的递进的慢，冰的降温来得就更猛烈了。冰本身就是零度以下形成，在融化时又会大量吸取热量，因此在古时候，皇室就已经通过窖藏冰块的方法将冰留到夏天，并作为福利按品级发放给各级官员。而在游戏世界中，剩夏时节里忽然中了冰系的魔法或招式，那感觉真的不知道是挨打了还是爽到了——当然，使用冰招式不能对着人，即使在盛夏也不行。不理解的话可以将手放在冰箱冷冻室的冰霜上试几秒，或者亲身给冰箱除一次冰，就知道了。



■杰西卡在《勇者斗的恶龙 英雄集结II》中的高级冰咒语玛夏德

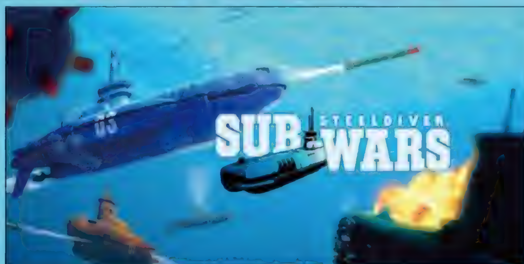
话题五：水下世界

炎热的夏日，将全身浸在水中，让全部汗毛孔去充分迎接水世界的清凉，那感觉真的是惬意意舒适至极。而游戏里的水下场景简直多到数不胜数，《马里奥》的水下关卡、《战神》的水下作战，以及《精灵宝可梦 黑/白/黑 2/白 2》、《我的世界》、《神秘海域 4》的海底遗迹等等，因为实在太多，所以下面只介绍三款纯粹的水下游戏。


▲马里奥大叔的水下冒险

钢铁潜水员

潜艇是各种舰船中惟一可以全身泡到海水里的舰种，不过在大多数军事题材的游戏中，玩家是感受不到潜艇泡在海水中的清凉的，而最能体现出的，大概就是 3DS 的两作《钢铁潜水员》了。第一作是传统的横向 2D 类型，在水中去躲避复杂的水下障碍和水雷，并与水下的敌方潜艇和海面舰船作战，不过在 3DS 机能的支持下、尤其是开启裸眼 3D 后，水下的感觉是非常真实的，而且清亮的画面也带来了水下特有的清凉感；其中作为试验的潜艇模式，则真正地在 3D 的环境中将自己浸在海水里，并与其他潜艇和海面舰船作战，而且支持陀螺仪——说到这里也不得不说一个遗憾，因为该游戏推出时，New 3DS 尚未面世，因此基于陀螺仪的裸眼 3D 经常会表现不稳，一定程度上影响了体验。



第二作《钢铁潜水员 潜艇大战》则直接做成了完全 3D，且主打 PVP 模式，无论是音效还是画面，都把海底的感觉表现得相当出色。虽然仍免不了和其他潜艇以及舰船进行生死搏杀，但身在海下的感觉已经相当让人沉浸其中了，尤其是该游戏推出后不久又迎来了 New 3DS，新版基于五官定位的稳定裸眼 3D，赋予了这款游戏更强的潜海代入感。

ABZÛ

登陆于 PS4 和 PC 的一款冒险游戏，游戏里玩家去扮演一名对自己一无所知的潜水员去探索海底——有多一无所知呢？长远点的，不知道是谁；近一些的，连为什么在海里也不知道。总之是很多冒险探索类型的独立游戏非常喜欢玩的一个埋线套路。虽然主角一头雾水，但好在有无人机指引，于是便随着探索，“我是谁、我为什么这么做”的答案也抽丝剥茧地浮现出来。虽然有时会遭遇大白鲨的攻击，但好在画面精美如梦似幻：阳光穿透海水倾泻下来的海底丛林、犹如被看不见力量操控的庞大鱼群、巨大的海龟鲸鱼，以及浮到海面眼前豁然开朗的海天一色……所以整体上来说，这款节奏不那么紧张压抑而画面又精美的冒险游戏，是非常适合盛夏之时来体验下海底之旅的。



美丽水世界

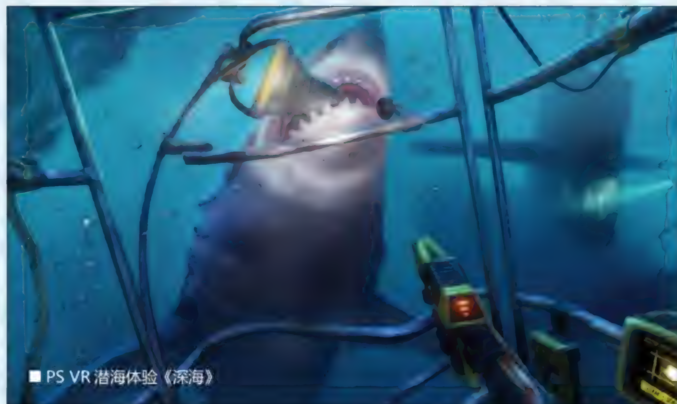


和前面《ABZÛ》里丧失了自我认识的潜海不同，Xbox One 的《美丽水世界》中的主角起码记忆清晰，唯独头大的是当下面临的这片水世界。主角是随同乘坐的采矿船坠落到了这里，虽然被动但起码目的还算明确，于是拿出了鲁滨逊式乐观无畏精神，一边探索坠落至此的采矿船获取蓝图一步步一发展，来建造船舰基地；一边探索神秘的海底岛屿与洞穴。虽然看起来也是文艺范儿，但真去探索就会发现，这里面的水下生物是非常奇怪的，有的狰狞有的丑陋，而且这个怪地方甚至还有病毒和外星人遗址——当然对于玩家来说，这也是另一种不同寻常的潜海体验。

沉浸式VR潜海体验

VR（虚拟现实）的一大特征叫“沉浸式体验”，字面上可以理解为“让自己沉浸到虚拟世界中”，而虚拟现实在推广体验阶段，往往都会有潜海类的 Demo 供玩家体验。比如 PS VR 在公布之初便一同公布的《深海》。在这样的体验中，你的视觉和听觉会让你直接置身于海水中。然后面对来来往往游来游去的鱼群，以及巨大的沉船，甚至袭来的大白鲨这些。虽然说起来比较无聊，但体验起来是绝对震撼的，其中像《The Blue》中所用到的体量增加（出现的海洋生物越来越大）带来的感觉递进、用生物游走的方向来吸引玩家看向下一个方位的做法，已经成为了 VR 游戏设计中的教科书般典范。

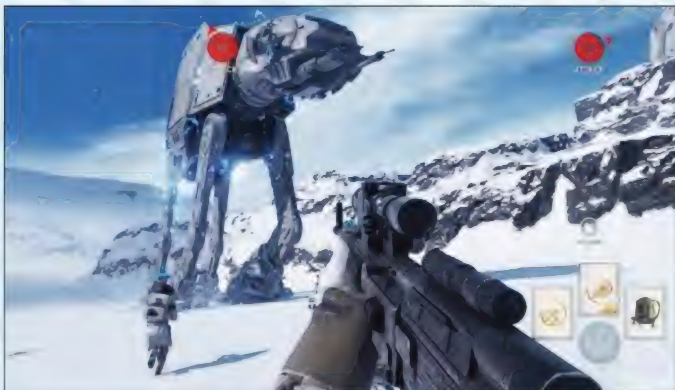
这样的体验虽然制作得非常精良非常走心，更可以让初体验者感受到虚拟现实的震撼。但也有一个问题：因为内容实质上比较少，这样的体验仅限于展会或体验会，真让你拿来玩几次就会腻。至于这种程度的精良制作又有充分游戏时间保证的 VR 游戏，就要等以后 3A 级别的 VR 大作出现了。


■ PS VR 潜海体验《深海》

游深度 CULTURES OF GAMER 特别企划

话题六：冰雪世界

不知道各位有没有在盛夏时去游乐园的冰雪世界玩过，目光所及之处都是白皑皑的坚冰积雪，周身被汗腻死的汗毛孔也都舒展开迎接这里面不合时令的冷空气，甚至连吸入肺中的空气都会感觉清爽无比——哪怕地下滑雪场往往伴随着或浓或氮的氟利昂味，也都会被自己给主动忽略掉。而这个主题，我们就来说冰雪相关。同样，冰雪场景也大量登场于各种游戏中，文艺清新路线的可能是打雪仗或圣诞主题，如《最终幻想战略版 A》经典的开场；战斗题材的大雪纷飞或雪地场景，肃杀的气氛会让战斗其中的玩家更加感受到爽快，如《使命召唤 7 黑色行动》的极地战、“《真·三国无双》系列”的虎牢关、“《星球大战》系列”的霍斯战役等。而这里我们介绍的，依然是专门的冰雪主题游戏。



▲《星球大战前线》中再现的霍斯战役。

雪地狂飙
机车风暴 极地先锋

去年索尼关闭 Evolution 工作室时，很多玩家为之惋惜，倒不是因为其在 PS4 上开发的《驾驶俱乐部》，而是上一个时代它打造的兼具爽快与欢乐的《机车风暴》。《机车风暴》的每一作都有不同的主题，除了主系列的 PS3 平台，当年 PSP 上还发售了一款《极地先锋》，不过该游戏并非是 Evolution 出品，而是 2007 年时与 Evolution 一起被索尼收购的 Bigbig 出品，也正因为如此，这部作品才有着与 PS3 的三作完全不同的表现，也更凸显出雪地飙车的特殊。这款游戏的舞台就如名字所示，设在长年冰天雪地的极地，在车辆疾驰时，雪地上留下的胎印、溅起的雪片等细节都表现得非常到位，还为喜欢特种车辆的玩家专门加入了轻巧的雪地摩托以及不亚于重型卡车的除雪车。可惜的是，这样狂野欢乐的雪地飙车，很大可能会随同《机车风暴》一同成为历史。如果各位手头的小 P 还在，不妨拿出来重温一下，会让你在雪地的极速中忘掉周遭的燥热的。



◀雪地摩托与履带式除雪车，还记得当年 PSP 上那场粗犷而豪迈的极地竞速吗？

倒斗西伯利亚
古墓丽影 崛起

《古墓丽影》的劳拉堪称是电视游戏盗墓界的一姐，甚至在电影圈子也有其一席之地，而从 1996 年初代发售以来，其精干性感的吊带背心搭配牛仔裤的着装，也一直为大众所熟悉。不过到了《崛起》，劳拉也换上了厚一些的冬装，因为这次劳拉要去西伯利亚的古墓去探险了。作为 20 周年系列作品，劳拉自然还要独自担负起探寻秘密和财宝的重任，虽然上次（《古墓丽影 9》）的血池、僵尸武士等等都是让人噩梦连连的惊悚经历，而眼见为实也让原本不相信超自然东西存在的劳拉对此不得不信，不过为了洗刷死去父亲的冤屈，劳拉选择了迎难而上，从叙利亚西北的先知古墓，深入到冰天雪地的西伯利亚，劳拉也经常会出现身上沾雪落雪的互动，虽然游戏的设定中劳拉还是刚毕业没多久，但是已经在日本见识到了超自然的东西的劳拉小姐姐，即便面对不死人军团，也能淡定坦然地恢复其“杀手探险者”的本色了。



雪山极限挑战
SSX

《SSX》是 EA Games 旗下的滑雪游戏系列，最早于 2000 年登录在 PS2 平台，之后的续作不仅登陆于第六、第七世代的各大主机平台，在 GBA、PSP 上也都有推出移植作品，甚至在早期的游戏手机诺基亚 N-gage、冷门的 PDA 掌机 Gizmondo 上也有推出。最新、或者说迄今为止最后的作品，直接以《SSX》为名，在 PS3 和 Xbox 360 双平台上推出，操作自己选中的角色，从直升机上跃下，以极限滑雪运动来挑战喜马拉雅山、南极等大自然的极限之地。机能的支持让画面几乎无可挑剔，而且手感优秀、漂移效果出色，让雪山极速下滑的速度感和特技动作都非常到位。配上嘻哈风的背景歌曲，还真有种玩世不恭地挑战大自然的酷炫。

不过 EA 做游戏有时会做着做着就把系列停掉了，PS3/X360 双版本销量超过 160 万、系列销量超过千万的《SSX》最终也未能逃过此运，眼看着当下的游戏主机第八世代都进入了“8.5 时代”，该系列依然没有任何音讯，但自有其他厂商把征服大自然的滑雪运动在第八世代接续下去……



征服阿尔卑斯之巅
极限巅峰

接下EA滑雪游戏接力棒的是育碧在本世代的PS4/XBox One平台推出的《极限巅峰》，虽然以长年积雪的阿尔卑斯山顶峰作为舞台，但并不局限于滑雪，还有跳伞、翼装滑翔等多种雪山极限运动。育碧以3A的标准大手笔地将该作打造成了一款沙盒游戏，细节做到至积雪在不同的光照下会折射出的不同色彩，而踏着积雪去探索马特洪峰、勃朗峰，也是游戏在各种雪山运动比赛之余的又一大乐趣，当你在雪山之巅眺望一望无际的银装素裹时，清爽惬意是难以言喻的。虽然自由探索颇有乐趣，但运动比赛的精彩和吸引力并没有因此被比下去，蹬上滑雪板沿着雪山高速滑下，或在巅峰上向银白世界纵身跃下，都会感受到雪山极限运动独有的大气磅礴与精彩刺激。



雪地场景与游戏

▼《敲冰块》和《雪人兄弟》，两款老玩家很熟悉但有时会把它们名字叫混的骨灰级冰雪舞台游戏。



雪地场景在相当多的游戏中都会出现，不仅适合营造氛围，做起来也比较容易。但是单纯做出全程冰天雪地的游戏，就只能把舞台锁定在极地或时间点锁定在某个冬天了——当然，对于大多数的大制作游戏来说，都会尽可能去追求更加多样的场景，所以雪地一般会是出现的场景之一，像《机车风暴 极地先锋》这样全程冰雪又全程保持狂野体验的就少之又少，即便是《古墓丽影 崛起》，也依然有叙利亚先知古墓那样的亚热带舞台。而无需刻意设定舞台和季节的，大概就只有滑雪游戏了，不过并不是每个厂商都有EA、育碧那样的大手笔去以3A的标准去做，更多的滑雪游戏依然是位居二线甚至三线四线，但不管是几线，炎热的夏季里在游戏的雪山上高速滑下，也是兼有着刺激、挑战以及清凉的三重乐趣体验的。

话题七：凶宅鬼屋

在电器还没普及的时代，孩子们在夏夜经常会围着在外乘凉的老人讲鬼故事，不仅打发时间，而且听着听着还会因为害怕而后背发凉，无意间散去了暑天带来的闷热感。之所以会后背发凉，是因为背部神经有更多的植物纤维，当感知到危险时，这些植物纤维就会使血管收缩，从而后背发凉，让人紧张进而警惕起来。所以，拿吓人的东西降温，其实是有科学根据的。这里我们说些凶宅鬼屋主题的游戏，来给自己消消暑。



无处不在的杀人狂
钟楼

恐怖游戏在诞生之初多为电子小说，1995年《钟楼》的诞生，为恐怖游戏的发展大大推进了一步，之所以这么说，是因为《钟楼》让恐怖游戏从以往电子小说的简单互动，真正地让玩家参与进来，引导主角在恐怖无处不在的钟楼里逃亡求生，相比可怕的镜子里伸出来的手、恶魔双生子，阴魂般尾随的剪刀魔鲍伯尤其恐怖。而且和以后大多数能战斗反击的大牌恐怖游戏不同，《钟楼》里能做的只有逃跑，完全没法反击，更可能会因为惊吓状态影响到反应和速度而进一步将自己推到危险边缘。虽然在当时来说游戏并没有使用到SFC的全部机能，但这个设定足以让玩家充分感受到游戏带来的恐怖体验了。系列第二作从登陆到PS平台开始，完成了2D到3D的转变，也让游戏的恐怖体验更深一层。虽然不闹僵尸不闹鬼，但恐怖和绝望足以带来盛夏中透彻的凉——当然，这凉来自于玩家的冷汗。

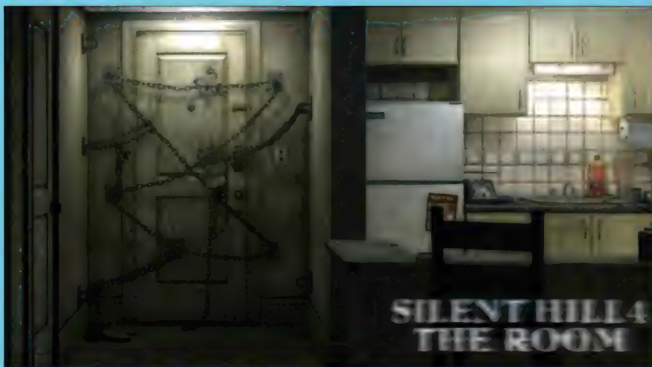


丧尸事件起始之地
洋馆

说起恐怖游戏，影响最大的要数《生化危机》了，即便前面不乏《恐怖惊魂夜》、《钟楼》这样的优秀作品，但《生化危机》却同时掀起了恐怖游戏和丧尸题材两个热潮。因为这里接连出现说不清道不明的死亡事件，所以浣熊市警局派出了Bravo小队前去调查，结果毫无音信。之后派遣了阿尔法小队去继续调查并寻找Bravo小队，结果在逃离丧尸犬的袭击时进入到了这个洋馆。如果说前面的丧尸犬只是让人觉得害怕，那么洋馆里那些摇摇晃晃地追人、啃食活人的犹如坟墓中爬出来的丧尸，就真的让人头皮发炸了。尽管后来丧尸们在系列中成为了被屠杀的对象，但在最初，它们带来的恐怖不亚于真正的活死人。而整个游戏领域的丧尸大潮，也在阿克雷山区的这幢洋馆中开始了。



密室幽闭 闭室



诞生于PS2平台的《寂静岭》，凭借压抑的气氛恐怖而在恐怖游戏中脱颖而出，系列第四作《寂静岭4 密室》的争议虽然很大，但不可否认该作的特立独行，也的确显示了制作人当时寻求突破的努力。在这部游戏中，主角亨利·汤森德所搬的新居出现了麻烦，不仅连续做噩梦，房间还被人锁上了，电话线也被掐断，而后更是有一系列诡异的事情发生。主角并不是一个闭眼等死的懦夫，虽然知道前路凶多吉少，但还是进入了浴室突然出现的洞穴……这款游戏的特殊之处在于在这种闹鬼题材的大作中，《寂静岭4》是惟一把玩家困在小小的房间里从而产生幽闭恐惧感的；然而仅仅局限于一个房间显然又不足以支撑起庞大的故事，所以又有了可以穿越到地铁站、医院等其他场所的洞——尽管其他场所一样是是非之地。所以也可以说，当主角被某个神秘力量囚禁在闭室之后，只能按照那个神秘力量的引导去走，否则真认怂而困在那个冰箱里自动出肉、电视里闪雪花点、鞋子自己走、墙壁上钻出来谜之男等等各种密室恐怖桥段应有尽有的房间里，不饿死也得吓死。

失落的咒怨 玩偶大宅

对应PS VR的PS4游戏《会哭的娃娃》虽然从宣传到实际游戏体验，无不透露着诡异和恐怖，但厂商就是不承认这是一款恐怖游戏……游戏中玩家化身为女管家，来探索一个发生离奇失踪事件的大宅。这里原本住着一家四口，两个孩子中的妹妹因为脸上长了红胎记而被父母嫌弃而遭到了与姐姐很不公的待遇，能陪她的只有一个和她一样有红胎记的娃娃。终于，她将怨恨托给了自己心爱的娃娃，伴随着娃娃的哭声，象征父母的娃娃遭到了惩罚，而真正的父母不知去向，只知道在一开始时，女主人打来电话的口气里充满了恐惧。

这个阴森的房子闹鬼吗？即使你玩通关把奖杯收齐，可能也依然不会有答案，但是在整个流程中，气氛的恐惧以及时不时的哭声和那些诡异的娃娃，都会让你脊背发凉到忘却现实中的闷热。



恐怖游戏里的阴宅鬼屋



▲"《寂静岭》系列"的医院各个阴森可怖，图中的两个看起来像在尬舞的护士，其实是象征着欲望的扭曲的怪物。

阴宅或鬼屋，往往是指那些荒废许久的老房子，因为室内长年得不到阳光照射而阴暗压抑。但鬼屋的形成也是有条件的，像穷人家的小房子，荒废之后没有了瓦片窗子，基本上是光照通风良好，想当鬼屋都难；所以形成鬼屋的往往是富家大户的老宅或别墅这些，一方面阳光照不到的死角多，一方面在艺术作品中出现时也有足够的空间便于周旋并制造情节冲突。恐怖游戏诞生至今，鬼屋可以说是不计其数，像最新的《生化危机7》的易斯安那的旧宅、"《寂静岭》系列"的医院甚至于"《宝可梦》系列"的森林洋馆和外人之屋等等。

相比以上有充分游戏时长保障的大制作，新近兴起来的VR游戏因为大都是小团队或独立制作人在搞，而恐怖类又是VR两大最易让人沉浸的类型之一（另一种你懂的），所以在大大小小的鬼屋阴宅中探索解谜，便也在VR游戏中悄然形成了一个大类了。

话题八：空调

最后的主题，我们就以此来做个收尾：作为游戏宅，盛夏之时或坐或躺在家中，打开空调，隔绝室外所有的酷热，暂放下一切压力和烦恼，投入到喜欢的游戏之中，那真的是惬意至极。而且前边说的种种游戏中的避暑主题，如果有空调的冷气加成，身体的凉爽感会让我们更容易代入到游戏里各种清凉、肃杀、寒冷、阴冷等种种或凉或冷的环境中，全身心地在炎炎夏日里投入到清凉的游戏世界中去。





※ 本文内容涉及《热情传说》（以下简称《TOZ》）、《绯夜传说》（以下简称《TOB》）以及相关周边书籍的严重剧透。

文 秋沙雨 美编 咕噜

在 2 年前的第 383 期与第 384 期“读游戏”的《格林伍德见闻录》中曾归纳过《热情传说》复杂却又尚未明朗的设定，虽然在结语里期待 20 周年纪念动画能解答那些疑问，但是解开这些谜题的却是在 2016 年发售的《绯夜传说》中。作为第二部登陆 PS4 的《传说》作品，建立于“格林伍德”这一庞大的世界观上的《绯夜传说》讲述了与《热情传说》截然相反，却又无比相似的故事。在这部作品发售过了一年之后的现在，这篇文章将带着大家一起，就针对一些未在游戏过程中涉及过的设定和话题来展开探讨，深入了解这个发生在《热情传说》千年之前的故事。

格林伍德见闻录 序章

《绯夜传说》发售一周年纪念

被掩盖的历史

“灾祸的显主”薇尔贝特·克拉弗诞生的契机是源于她的冒险开始 3 年前的“绯红之夜”，所有被称之为“恶”的存在诞生总是离不开降临在他们身上的悲剧。在 3 年前的“绯红之夜”，会把人变成名为业魔的怪物的“业魔病”席卷了薇尔贝特的故乡，除了她之外的所有村民都变成了业魔。然而悲剧尚未结束，在村外遗迹前，她的姐夫亚瑟将她的弟弟莱菲瑟特作为唤醒“圣主”卡诺努希的祭品杀死，和弟弟的遗体一同落入遗迹里的薇尔贝特被卡诺努希变成了能够吞噬业魔的“噬魔”。在那一天，无数的圣隶——能够操控自然力量的种族出现在人们面前，在那一天，亚瑟——对魔士阿托利斯·柯布兰特成为了卡诺努希的契约者，在那一天，“灾祸的显主”——此刻尚被称之为“噬魔”的贝尔贝特降临到世界上。

这一天被人们以神明与救世主降临为意，冠以“降临之日”之名。

在这一天过去了三年之后，被关在监狱岛泰坦尼亚的薇尔贝特因圣隶希亚莉兹的协助而成功逃狱，此后薇尔贝特吞食了受重伤的希亚莉兹，在希亚莉兹的授意之下获得了成为日后“神依”技术的两个关键物之一“术士之戒·布伦希尔特”，解放了自己身为“噬魔”的真正力量，带着和她一起被关到监狱里的六郎和玛琪露一起开始了旅途。

※ 由于篇幅限制，以及本作已经发售了官方中文版的缘故，所以本文中不再复述主线的剧情，若是对本作感兴趣的读者可以到港服 PS 商店或者是 Steam 去购买官方中文版体验游戏剧情的乐趣。

在剧情的最后，薇尔贝特和成为了卡诺努希的弟弟莱菲瑟特在地脉里沉睡，圣隶莱菲瑟特利用誓约的力量成为了圣主，改名为《TOZ》玩家所熟悉的圣主“玛提拉斯”。这个因“灾祸的显主”薇尔贝特·克拉弗而起的故事也随着玛提拉斯的降临而告一段落，旅途中的同伴们也从此走上了各自的道路。

艾蕾诺亚成为了玛提拉斯信仰的建立者，她是否留下了后代也不得而知。

玛琪露所选择的道路已经被她的姓氏“梅文”剧透了，在玛提拉斯降临之后她成为了日后被称之为“刻遗的传承者”一族的始祖，立下不参与历史、不干涉历史的誓约，获得漫长的寿命，同时站在历史旁观者的角度



其实，在《TOB》的后期唤醒四圣主之后，前往罗格雷斯离宫的话可以找到真相，那是一段既不是支线又没有语音的对话，地图上也没有任务提示，只有愿意去找的玩家才能找到的对话。在离宫的图书室里和帕希巴尔王子对话，他就会告诉众人在他登基之后会抹消掉导师阿托利斯的所有记录，让导师的传承回归到原本所该有的形态。也因此在《TOZ》的年表里，关于《TOB》所在的“阿斯嘉统一期”里只留下了“导师和灾祸的显主之间的纷争爆发”这么一句记述，这段过去也随着数位当事人的缄口不言与历史进程的推移而被驻留在了时光之中，不过也正如帕希巴尔王子所说，哪怕他抹去这些历史，导师的故事也会遗留在人们的记忆里，然后口口相传，导师会以人们想象中的各种姿态、身分回归到神话与传说之中。

顺便一提的是，在帕希巴尔王子继位之后把《TOB》时代的历法“威斯特兰德”（意为“荒野”）改为了“格林伍德”（意为“绿色森林”），所以也能将《TOB》称之为“格林伍德诞生史”。从时期上来看，威斯特兰德改历法和玛提拉斯降临都发生在相近的时期，这次历法的更改也可以视为这个世界观系列历史发展的一个分水岭。

记述导师、业魔、灾祸的显主的故事，在《TOZ》里曾提到过梅文一族的祖先是因为犯下过罪孽而背负上这一使命，而玛琪露所犯下的罪孽便是玩家们在游戏里所看到的“成为灾祸的显主的帮手”。

六郎背负起自己的“征岚”和时雨的“号岚”之后就开始了继续追寻强者的旅途，由于业魔的寿命十分漫长（《TOZ》里就有着活了数百年的人类凭魔和存活了千年的传奇飞龙），所以他的旅途也没了尽头。在旅途过程中他有时候会一时兴起将自己的岚月流·二小太刀流教授给其他人，这也许便是《TOZ》里萝洁所领导的“风之骨”会使用岚月流的原因。同时六郎也是惟一一个在千年后生死不明的角色。

艾杰恩依然和艾弗列德海盗团一起四处旅行，不过因为没有了卡诺努希对一般人灵应力的增幅效果，海贼团的团员们变得看不到他了。在此后的数百年里他一直和团员以及团员们的后代四处旅行，他的旅途结束于《TOB》800年后、《TOZ》200年前的“Death·Age”时代。根据《TOZ》年表记载，在“Death·Age”里出现了一位灾祸的显主，他所带来的灾害引起了整个大陆的饥荒，致使大陆人口减少了一半，也导致了包括远洋航海技术和造船技术在内的诸多先进技术流失。同时人口的减少也使得从这一时期开始还有些数量的导师变得十分稀少。阻止了这一灾难的便是艾杰恩，他和这位灾祸的显主进行了对决，不幸被对方的污秽变成了龙，变成龙的艾杰恩将灾祸的显主给吞食了，让这次灾难终结，此后艾杰恩就飞回了他的妹妹艾多娜所在的灵峰雷弗克。因为有这么一个事件，所以有玩家认为“Death·Age”这一名称是源于拥有“死神”名号的艾森，因为被“死神”所拯救，所以被称之为“Death·Age”（死之世纪）。

当玩家们玩《TOZ》时能发现剧情里提及历史的时候并未有说到当年发生过的这些事。其实，在主线中盘前往各大试练神殿的期间里在NPC对话中曾有提到过格林伍德大陆在过去曾出现过历史记录的断层，当中所提及的“大灾厄的时代”便是《TOB》从“开门之日”至玛提拉斯降临这段时间里所发生的故事。

那么为何玩家们在《TOB》里所经历的这么多波澜万丈的事件会没有被记载在历史记录中？



“大灾厄的时代”与“灾厄的时代”



光从故事上来看，以“灾祸的显主”薇尔贝特为主角的《TOB》似乎讲述了一个与以“导师”史雷为主角的《TOZ》相反的故事，前者的故事主题是“复仇”，后者的故事主题是“救赎”。然而两作看似相反的故事表达着相同的理念，但是故事中的导师与显主双方境遇的不同就造成了两者不同的结局。其实只要好好品味和寻找《TOZ》的细节，就能发现两部作品之间的角色都有着甚至能称之为是刻意为之的联系。

也许会有读者说两部作品之间的联系已经在原创动画《热情传说X》里提及到了，但是那部动画对设定的更改和角色理念的更换已经导致了作品之间的联系不连贯，因此本文里的内容不会涉及到动画的设定。

两部作品的故事起源甚至能进行统一说明：“因身心疲惫而归隐田园的导师在村子里过上了平静的生活，身边也开始有亲人的环绕，但是因为





蓄谋和恶意所导致的战乱毁掉了导师的平静生活，至亲之人中的孩子成为了圣主的祭品，导师陷入了绝望，他所在的村子被毁灭，祭献仪式的完成最终导致了‘灾祸的显主’的诞生。”简单概括起来就是两部作品的“灾祸的显主”诞生是由绝望的“导师”一手造成的。从出身的角度上来说，薇尔贝特和史雷都能简单概括为“导师所在的村子的幸存者”，甚至于两人在村子里时的性格都有些相似（两人的声优在网络广播里也承认了这点），对薇尔贝特有着重要意义的圣隶莱菲瑟特和对史雷来说等同于亲人的挚友米克里欧也都是“圣主的祭品”，但是两个人不同的境遇也使得两人走上了不同的道路。

除了两位主角在出身上的相似点之外，两部作品的主角队伍彼此之间也有着十分奇特的联系，这个联系不仅仅是关系、血缘上的推测，也包括了角色定位、角色与其他人关系的相似性。粗略统计之后可以发现，两部作品里与另一部作品角色有着最多联系性的角色分别是《TOB》中的莱菲瑟特与艾杰恩和《TOZ》男女主角史雷与萝洁。前者是和《TOZ》时代角色有着最为直接的联系（例如莱菲瑟特曾是莱拉的主神、艾杰恩是艾德娜的哥哥），而后者更多的是在角色定位与理念和《TOB》时代角色有所相似（例如两人与梅文之间的关系跟玛琪露与梅尔齐欧的关系等等）。

细心的玩家可以发现，《TOZ》的角色身上或多或少都有着继承自其它人的东西 例如史雷的“狮子战吼”、萝洁的发饰与战斗方法、米克里欧的额饰、艾莉莎的盔甲和枪术等等，这也涉及到了《TOZ》的隐藏主题——继承与传承。《TOB》之于《TOZ》实在太过遥远，在现实世界里千年的时间足以让大陆的板块移动，见证无数个王朝的诞生和毁灭。在对于这两部作品来说，千年的时间不仅仅只是一个数字概念，曾经一同冒险的艾蕾诺亚和玛琪露早已化为白骨，艾杰恩的旅途最终也以变成龙而告一段落。《TOZ》时代的人们与他们的联系玩家们也只能从他们的只字片语来判断甚至是推测，但是有些东西是能够跨越时间成为能被称之为“宿命”的继承与传承。

最佳的例子也是上文提到过的史雷、萝洁与梅文以及玛琪露与梅尔齐欧之间的关系。《TOB》里玛琪露和梅尔齐欧都有着“梅文”之名，玛琪露是梅尔齐欧的养女兼弟子，《TOZ》里梅文教授了史雷关于探险的心得，萝洁将其视为家人，两个时代下主角队的人与“梅文”都有着奇妙的联系。《TOB》里梅尔齐欧自愿成为“导师之影”，专门去干一些对魔士们没法干的脏活，而他所养育的玛琪露致使了他的死亡 在故事的最后成为了“刻遗的传承者”，不再干涉导师与显主的历史，在《TOZ》里身为“刻遗的传承者”的梅文一直关照的萝洁在某种意义上成为了史雷的“导师之影”，而接受过他指导的史雷在他死后所获得的称号“看取りし者”也有“梅文”（看取る者）的含义在其中。这说不清道不明的因果也许只能用年长的天族们所说的“缘（えにし）”来解释了吧。

理念的继承不仅仅只发生在两个时代的“梅文”身上。在《TOB》里，艾蕾诺亚一生都在寻找着能够帮助人类、业魔和圣隶的“答案”，并打算让她的子孙辈们哪怕耗费千年也要找到，而千年之后的《TOZ》里史雷便在最后得出了自己的“答案”，他们两人也正是阿托利斯的老师——前任导师克洛丁·阿斯嘉所提倡的理念“超越法理怀抱理想”的最佳体现者。至于史雷究竟是否与艾蕾诺亚有血缘关系，这个答案恐怕除了编剧之外也没人知晓。

除了这些之外两部作品的角色还有很多值得详说的联系，但是碍于篇幅的缘故只能就此打住，好在两部作品都推出了官方中文版，更多的内容还是让各位玩家们在游戏里自己慢慢去寻找和品味吧。

两部作品都有着对“人心的两面性”的探讨，只不过侧重点不一样，《TOB》侧重于为所欲为的业魔角度，讲述意志的形成，《TOZ》侧重于不过多介入人类社会的导师角度，客观地看待包括人心在内的事物两面性，而两作剧本的最终目的在于承认“人心的两面性”。

设计了两部作品世界观设定并且撰写了游戏剧本的编剧山本尚基早在2012年，在由他负责主线故事的《无尽传说2》里就已经简要地提出过了对于“两面性”的认可。在《无尽传说2》艾露结局里，盖亚斯面对来自大精灵奥利金关于何为人心所产生的“负”回答道 欲望换个说法便是梦想，自私换个角度来看便是意志，不能以单纯的善恶来进行划分。这句话也是对贯穿这两作的“污秽”定义的解释。

污秽的产生与善恶无关，通常以玩家角度来看敌人即为对自身的“恶”，但是在《TOB》里挡在玩家面前的大多数对魔士们又是贯彻着拯救民众的理念而进行战斗的，在《TOZ》里很多玩家下意识地将会产生做出违法或者是不讲人情的人视为“恶”，但是利益为重的佣兵团和臭名昭著的暗杀者集团却又因为坚定着自己的理念而不产生污秽。污秽产生的源于人们的迷茫与逃避而并非他们的善恶之心，若是坚定信念，哪怕杀人放火都不会产生污秽，例如游戏前期的薇尔贝特和《TOZ》里制作假药的教皇，若是彷徨迷惘，那么哪怕行尽善事也依然会产生污秽甚至是有可能变成业魔（凭魔），例如个人支线中的艾蕾诺亚。善与恶的判断是纯主观的行为，例如在一些玩家的眼里看来薇尔贝特才是“善”而阿托利斯为“恶”，但是在游戏中人民的眼里她是“恶”而

阿托利斯是“善”。

但是想要坚定自己的意志并非易事，人在前进的过程中必定会迷茫和想逃避，莱菲瑟特便是为了能让人们在前进的道路上能够停下脚步，为了让他们拥有能够缓冲的余地，最后决定成为圣主玛提拉斯，赐予这个世界净化之炎。

也许有人会想问，有没有机会看到两部作品的角色之间有直接的交集？这个问题答案是：有的。在已经发售的《TOB》官方小说的内容便是《TOZ》结局之后玛提拉斯向史雷回忆过去的故事，有一定日语阅读水平的读者可以到一些知名的电子书销售网站上找《TOB》的小说来看看。

迷雾之中的未来



在《TOB》故事的最后，薇尔贝特和圣主卡诺努希一起在地脉里沉睡着，而《TOZ》最终战后，史雷也与玛提拉斯一起在地脉里沉睡，在《TOZ》的结局里史雷平安地与米克里欧重逢，但是围绕着这个世界的故事真的结束了吗？薇尔贝特的未来又将如何？

在2016年发售的《TOB》官方设定集中收录的短篇小说《真名～true name～》的最后一段里这么写道：“当薇尔贝特知晓莱菲瑟特的时候，已经是以后的事。”在《TOB》游戏里莱菲瑟特首次公开它的真名已经是薇尔贝特和卡诺努希沉睡之后的事，这不由得让人猜测：薇尔贝特知道莱菲瑟特的真名会是她醒来之后吗？同样收录在官方设定集里的原创小对话中最后一段小对话便是圣隶莱菲瑟特与弟弟莱菲瑟特关于《TOB》结局Staff表里薇尔贝特和卡诺努希所做的梦境的话题，在最后两人道别时留下了一句意味深长的“直到和‘你’重逢的那一天”。

作为“格林伍德”的起源历史，《TOB》揭晓了很多在《TOZ》时代里已经被掩盖或者是遗忘了的历史真相，当中就包括了人类与天族的历史以及业魔与龙的由来。在《TOB》的隐藏迷宫“通往天界的大门”里借由长得和系列吉祥物之一猪兔相似的高位天族之口，讲述了发生在神代时代与阿瓦隆时代的真相。

在过去存在着人类所居住的地上世界和天族所居住的天界这两个世界，由于人类产生的污秽对天族来说是剧毒，天界的一些天族们便决定毁灭地上世界，但是另外一部分天族希望与人类共存而阻止了他们，共存派的天族与毁灭派的天族结缔了一个誓约：“当降临到大地上的天族与人类实现持续的共存时，天界的大门就会打开，让天界与地上世界合二为一。”而誓约必须要付出代价，这个誓约关系到的是两个世界的存亡问题，因此代价的支付也是前所未有地大——地上生物的“业魔化”和天族的“龙化”。这个代价成为了灾厄的开端，两个种族的共存之路也因此止步不前，变成业魔的人类撕碎了爱着人类的天族，变成龙的天族吞食了相信着天族的人类。停滞的共存伴随而来的是污秽的不断溢出，当污秽蔓延到一定量的时候“镇静的圣主”卡诺努希就会醒来，吸收污秽，消灭人心，从而引起文明的毁灭 历史的断层 然后直到《TOB》的故事之前都在不断重复这个过程。这也便是为什么在人类的历史里会把数万年前所发生的事当成数千年前甚至数百年前的事。

薇尔贝特带着卡诺努希沉睡就意味着打破了这个循环，玛提拉斯的净化之炎也让人类拥有了对抗污秽的方法，而史雷与玛提拉斯的沉睡在净化大地的同时也经由史雷的封闭五感来将他的灵应力分给人们。但是之后的故事是什么样的呢？在史雷在数百年后醒来之时是实现了人类与天族的共存吗？还是说史雷醒来时仅仅只是净化完了大地的污秽，而两个种族的共存还尚未实现？

在相继通关了《TOZ》和《TOB》之后会认为有第三作的存在也是理所当然的——因为最根本的问题还没有解决。关于共存的誓约、关于龙与凭魔（业魔）、关于天界与地上世界的合并、关于薇尔贝特的苏醒和卡诺努希的将来……这些都还是尚未给出答案的谜题。

其实在《TOZ》的故事中盘开始以及日后谈里就已经为史雷在醒来之后的将来以及未来埋下了伏笔，在《TOZ》最终迷宫的礼仪剑放置地点所触发的对话里史雷和米克里欧就提及了关于未来的展望，当时米克里欧就表示“也许将来会有和我一样严厉的人”。在《TOZ》中盘时米克里欧曾经说起过自己将要写书的事，在《TOB》和《TOZ》里就分别登场了两本与导师有着千丝万缕联系的书，一本是阿托利斯撰写的《天遗真传记》，一本是米凯尔所写的《天遗见闻录》，内容都是他们身为对魔士（导师）的时候在旅途中对各处遗迹的见闻，而米克里欧打算写的书便是对《TOZ》旅途的记述。

关于史雷的伏笔则是和“梅文”有关，在《TOB》里玛琪露再次以报上“梅文”之名后就在故事终盘与梅尔齐欧对决，在结局之后成为了“刻遗的传承者”，《TOZ》里梅文曾起过“刻遗”一词意为“被时光遗留”的意思，在决战前夜金和米克里欧的谈话以及日后谈里萝洁对艾莉莎的叙述里两人对史雷所用的词同样也是“被时光遗留”。这很有可能就是暗示史雷在结局动画里和米克里欧重逢之后背负上“梅文”之名成为一位探险家——因为他在梅文临终前曾表示会将梅文教给他的东西流传下去，而梅文教授给他的，便是关于探险的心得。

倘若有“格林伍德”系列世界观的第三作游戏存在，也许玩家操作的主角能在世界的某处遇到这位会教授探险心得的探险家和他的朋友也说不定。



结语

“格林伍德”系列的策划在“《传说》系列”的发展中属于绝无仅有的类型，首先，它是从一开始就打算把这个世界观做成多个作品，这点在《TOZ》里应有尽有的《TOB》伏笔就能看出来，其次，它上千年的时间跨度打破了系列作品里相差只有几年和十几年的小跨度，虽说共享同个世界观的《幻想传说》和《仙乐传说》跨度也有数千年以上，但是这两部作品之间相差了8年，而且并非像是《TOZ》和《TOB》这般在企划阶段就确定要将两者联系在一起的作品。

真正解决格林伍德世界难题的故事会不会有面世的一天？这一切也都是未知数，不过，只要不曾忘记，只要不曾放弃，想必也终将会有实现的一天。

谁说拍惯短片的人就不会拍电影的
——《绝世高手之料理铁人》推荐

电影



昴星团 提供

最近相信不少读者在网上曾看过几个不知从哪来的，拍摄手法类似上个世纪港片的短片，印象中转发最火的莫过于一个讲述熊孩子的，最后连续的“他只是个孩子啊！”几乎爆笑全场。这段视频出自国内的搞笑新星卢正雨的“《绝世高手》系列”网络短片，他于1983年出生，从小学习武术和绘画，成长阶段受周星驰主演的各种搞笑电影影响，对周星驰十分崇拜，同时自己在2002年就开始了自己的影视创作（第一部是刚步入大学的卢正雨用数码相机翻拍的电影《无间道》）。毕业之后，他又陆续执导了不少喜剧片，最终被崇拜已久的星爷相中，参演2011年的《西游·降魔篇》。之后在2013年开始自编自导自演“《绝世高手》系列”网络短片，其复古的拍摄手法和爆笑的笑点得到了观众的一致好评。今年7月7日，他的首个主演兼执导的无厘头喜剧电影《绝世高手》登上了国内各大影院，但鉴于当下国内电影的平均素质和部分人“拍短片行拍电影不行”的思想，可能有不少人并没有前去观影，但小编在这里真的想告诉各位，这部片真的一点也不差！只是电影的各种梗使得其比较挑观众（个人感觉适于80后和90初）。

故事的主线非常简单，讲述美食大亨蔡老板（蔡国庆 饰），为了掌控中华料理界而让手下于民间搜寻一本失传已久的美食秘笈，主角卢小鱼（卢正雨 饰）正是蔡老板的手下之一。卢小鱼一开始十分崇拜蔡老板为人冷酷无情、利益至上的一面，励志成为和蔡老板一样的人，直到他遇到了持有秘笈的黄杰瑞（范伟 饰）的孙女小曼（郭采洁 饰），不同寻常的两人相遇改变了卢小鱼的一生。

光是看故事的介绍相信各位就能发现各种梗，确实这部电影里面几乎处处都是梗，笑点十分密集。就个人感觉而言，每次因笑点爆笑之后，它能在你的爆笑CD结束时再次让你笑起来（除非不懂梗）。但在连环的爆笑中，本剧仍然有着一条清晰的主线和逻辑，不会因强行剧情而产生尴尬，极力推荐，可以先去看卢正雨的网络短片《绝世高手之大侠卢小鱼》预习一下。



▲原本就是歌手的蔡国庆，在剧中各种唱自己的歌曲，可谓玩得相当嗨。



▲既然本剧的剧情以美食为主，那么这位究竟是谁，相信经历过大学宿舍生活的大多数人都心里有数了（笑）。

一人一摩托车的奇妙之旅
——《奇诺之旅》

动画



果汁 提供

《奇诺之旅》原作是由时雨泽惠一所著，于2000年登场的轻小说，截止目前为止正传已经推出了20本。故事主线很简单，就是旅行者奇诺和她那会说话的摩托车结伴一起周游列国的故事。小说最大的特色就是各种天马行空的单元剧。奇诺旅行所逗留的国家一定不会停留超过三天，而这三天内就能展现出这个国家最有特色的一面。有充满各种藏书的“书之国”、整个国家本身就是斗技场的“角斗场”等，既有让人看了会心一笑的国家，也有细思恐极的国家。无论是哪一种国家，作者描述的语气始终相当平淡，关于主角奇诺的心理描写也是出奇的少，就像是第三者在观察，并不作出任何评价。登场的国家当中，有不少讽刺社会现象的故事。比如“少数服从多数之国”，就是讲述一个国家推行民主，让国民进行少数服从多数的投票，却对少数者处于死刑，导致国家最后只剩一个人。这些让人无法想象的滑稽国家，在现实中却可追溯出一些苗头。享受这些

故事的幻想性与现实性，笔者认为就是这个系列的最大魅力。

除了黑童话风格的故事，原作的亮点之一自然当数女主角奇诺。乍一看，奇诺那短发、穿着风衣的打扮让人一开始无法察觉其真实性别，但从极少数章节的心理描写里可以看出，奇诺在冷淡、精干的外表下还隐藏着一颗少女心（其实本人并无隐藏之意）。像奇诺这样的反差萌，大概会有不少人喜欢，再说看一名技术高超的可爱女孩拿枪飒爽对付威胁自己的敌人，光是这点就很让人倍感畅快。而奇诺身边那会说话的摩托车艾鲁梅斯，更是代替奇诺说出了不少读者也想要抱怨的话，一人一摩托车的旅行，虽然安静却十分有趣。实际上除了奇诺以外，小说还有其他的主角登场，比如奇诺的老师“师父”、某国王子西兹等。他们各自有着背景故事，处理问题的方式与观点也和奇诺不一样，也算是给这本小说增添新鲜的感觉。本作曾经推出过 TV 动画（全 13 话）、剧场版（2 部）以及 OVA，在经历多年时间后，今年 10 月还会推出全新制作的 TV 动画——“世界并不美好，却因此而美丽”，这句简短的宣传语，正是这个作品最为核心的思想。



▲全新TV动画将于2017年10月开播，从宣传画可以看出原作大部分角色都会在新动画中登场。

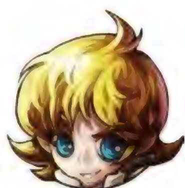


▲原作的封面可以说是见证黑星红白成长的轨迹，奇诺性别女的事实此时已广为人知，形象上也就不掩盖这点了。

特摄片的新领域

——偶像×战士 奇迹之音

特摄



乌冬 提供

日本的特摄片林林总总，比较出名的有战队系、假面骑士系、奥特曼系等等，相信大部分人就算没看过也听过名字。而这次要介绍一部比较另类的特摄作品——《偶像战士 × 奇迹之音》，和以上那些主流特摄片不同，首先这是一部少女向的特摄作品，主角全是通过甄选选出来的一般女生，并且战斗也无需动刀动枪，取而代之的是用歌舞来净化敌人。片子开播后在特摄圈里掀起了不小的话题，不止是中小学生喜欢看，不少大人也乐在其中。

各大业界代表的合作企划

作品牵扯的企业的来头都不小，包括日本玩具厂商的领头羊 Takara Tomy，还有在中小学女生中非常有人气的漫画《CIAO》和杂志《Pucchigumi》，它们主要负责企划；负责歌曲和舞蹈的是旗下有着 EXILE 和 E-girls 等人气组合的艺能公司 LDH；导演则是执导过《鬼来电》、《逆转裁判》电影版、《JOJO 奇妙冒险》电影版的三池崇史。有那么多有名的业界代表联手打造的本作，使得企划在成立初期就备受瞩目。



偶像×特摄

本作的一大特色就是将偶像概念融入到了特摄作品中，主角在作品中的身分是偶像，平时要进行演唱会、签名会等活动，当恶人出现时，就会变身为偶像战士惩恶扬善。相对于男孩子喜欢特摄作品片中的英雄角色，偶像则是女孩子喜欢的题材，也比较容易让她们代入角色。

歌舞战斗

让偶像抡起刀枪来干架自然是不现实的，所以作品中的战斗部分用了偶像最擅长的舞蹈来代替。剧中的舞蹈部分主要有两个，第一个是变身，一般特摄片中的变身都经过了特效包装和设计了专门的变身动作，而在有偶像要素的本作中除了有前面的看点外，还把舞蹈也融入了进来，并且 5 位主角变身时的 BGM 以及舞蹈动作都有所不同，非常符合每个人的角色设定。第二个是净化敌人时，由 5 位主角同台表演，虽然净化时使用的舞蹈是一样的，不过通过不同的变身宝石，还可以看到电子乐、摇滚、演歌等不同版本。



恐惧是人类最大的杀手

——美剧《迷雾》介绍

美剧



六等星 提供

10年前一部改编自史蒂芬·金小说《迷雾》的同名电影，因太过沉重绝望的剧情，在观众群体中获得了两极分化的口碑，影片超越了怪物灾难片的局限，从人性的根源表现出了人类对于未知的恐惧。而今年6月由Spike电视台播出的《迷雾》电视剧，则讲述同一个小镇下，另一群人在迷雾中各自努力生存，勾心斗角的故事。

与电影不同，本剧并非改编小说，而是套用同一个世界观原创而生的故事，采用群像剧的方式从多个角度描述，这也是该类型美剧惯用的手法。在剧集刚推出的时候，过于廉价的特效和场景布置，以及一票不太养眼的演员使这部剧获得了不少差评，但随着剧情的推进，高潮迭起的剧情与恰到好处的插叙回忆，还是勾住了不少观众追剧。

作为电视剧自然没办法获得过多的预算，指望在本剧中能看到各类奇异怪物的观众可能要失望了，但人物之间繁琐纠缠的关系反而使之填上了几分悬疑、惊悚的色彩，也正因如此，人与人之间的不信任感、嫉妒、宗教冲突、精神疾病等负面情绪的冲突成为了剧情的主要爆点，迷雾也成为了致人死地的最佳手段，尤其是几段在迷雾中搏斗的镜头，看得笔者相当纠结。

或许为了迎合电视剧的中心思想，迷雾的设定与电影版出现了不小的差别。电影版更像是异世界侵袭的怪兽，未知而又神秘，电视剧版则将迷雾内的怪兽映射为人类内心恐惧的事物，例如畏惧末日的教徒死于天启骑士、失血的病人则被无尽的蚂蟥吞噬。按照目前的剧情上挖的坑，很有可能在电视剧版中，我们将可以了解到迷雾出现幕后的故事。

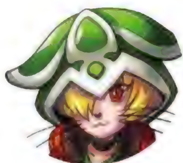
本剧整体来说质量虽算不上优秀，但题材以及拍摄手法为其加分不少，不停附有槽点“卖蠢”的角色、紧张刺激的迷雾求生、剪不断理还乱的人物关系，相当适合用来打发夏季炎热的漫漫长夜。



童年回忆的重制

——《咕噜咕噜魔法阵》

动画



古林 提供

相信不少读者都对《咕噜咕噜魔法阵》这部历史悠久的作品有着深刻的记忆。无论是漫画还是动画，《咕噜咕噜魔法阵》模仿国民RPG《勇者斗恶龙》的痕迹都十分明显，浓缩了游戏、魔法与剑、童话故事等各种要素，还有极度无厘头的搞笑套路都是本作的特色。漫画原作者为卫藤浩幸，在当时还未与Square合并的Enix旗下漫画杂志《少年GUNGUN》上连载本作，整整跨越了1992年至2003年的11个年头。第一部单行本共有16卷，发行数高达1200万本以上，是当年人气高得惊人的优秀作品。而在20年之后的2012年，漫画续作《咕噜咕噜魔法阵2》开始连载于《GUNGUN ONLINE》，再度以独特的搞笑风格俘获了无数读者。

在这样的背景下，1994至1995年间推出的全45集同名动画《咕噜咕噜魔法阵》与2000年全38集的《咕噜咕噜魔法阵 心跳传说》自然也都是当时风靡日本的作品。特别有意思的是，由于第一部播放的时间太早，从32话开始就脱离了尚未连载多少的漫画原作，直接原创了动画结局。而五年之后的第二部动画《心跳传说》为了回归原作剧情，居然直接无视了第一部30话之后的所有剧情，强行扭回到漫画主线中。这与《钢炼》动画从头再来一次的新版截然不同，简直可以用“胆大包天”来形容。不过，这种“随心所欲”、“为所欲为”的做法也正符合本作极度无厘头的故事风格（笑）。

2017年，距离第一部动画的推出已经过去23年，为了纪念漫画连载25周年，《咕噜咕噜魔法阵》的新动画再次登上电视，制作方也更改为Production I.G。由于本作预定只有24话，故事发展速度就跟飞一样快，短短3话就能搞定旧版动画10多话的剧情，坐火箭一样的飞速体验与旧版旁白吐槽的销声匿迹当然会让老观众感到遗憾。并且这次的动画理应完整播出原作漫画16本的内容，可以预见今后的剧情速度只会更快。不过，更精良的动画制作自然还是赏心悦目的，稳定的作画下，小柯柯丽的可爱度直线飙升，简直让人窒息。就连一直以来“不忍直视”的吉他他老伯，似乎也变得帅了一些……嗯，大概吧（笑）。



穿越时空的约会

——《明日的我与昨日的你约会》介绍

电影



宇宙人 提供

说起来我知道这部片是去年在日本电影院二刷《你的名字》时正好看到电影院放的广告，虽然我平时不怎么看这类恋爱题材的影视作品，不过看完《你的名字》之后总是觉得意犹未尽想看看其他类似的片，于是就被电影院里的预告片吸引到了。而前段时间补了这部片之后，也确实没有令我失望。

这部电影是改编自七月隆文的同名小说，（以下是尽可能不透核心设定的轻微剧透）故事的开头是男主在电车上对女主角一见钟情，之后主动鼓起勇气上前搭讪，然后很快发展成恋爱的关系，表面上是一部纯正的“boy meet girl”故事，但正如标题所示的，作品里巧妙地加入了一条科幻的设定作为规则，使得男女主角之间见面的时间只有短短的30天，并最终不得不擦肩而过分道扬镳。在这样的规则之下，两人怎样去度过剩下的时间，以及他们之间的感情冲突就变成了这部剧后半部分重点表达的内容。剧中很多情节都是细腻地描写一些恋人之间平淡无比的故事，比如一起约会看电影、逛街、吃东西等等，没有什么车祸癌症堕胎打小三之类的俗套。但是当两人到了不得不离别的时刻，这些细腻描写的平淡故事却有着意想不到的破坏力。可以说是一部非常清新治愈的作品。



电影在豆瓣上评分7.5分，评分高的观众普遍对两位演员的演技和故事对两人感情细腻描写给予肯定，特别要说一下小松菜奈的演技真的很棒。而低分差评的原因大多是因为贯穿这个故事的那些科幻设定并不严谨，或者说编剧并没有花太多笔墨对这些设定作出充分的解释，使得这个设定存在很多漏洞。不过我认为这些不必过于纠结这个设定的严谨性，因为这个故事重点刻画的是在特定的规则中，男女主角怎样去面对他们无法改变的命运，着重点不同于《命运石之门》那种以严谨的科学理论为卖点的作品。所以只要接受这些设定就好。

上野树里的逃避与成长

——《父亲与伊藤先生》推荐

电影



北山杉 提供

棚田由纪监督的影片在大多数时间里都充斥着不紧不慢的氛围，散漫的镜头加上无所事事的剧情，就这样简单地构成了一部电影，而这次的《父亲与伊藤先生》也不例外。其中上野树里 X 中川雅也这对神奇的组合配上导演那散漫的镜头，倒是意外地合拍。



影片围绕着“飞特族少女”山中彩讲述了她与情人伊藤以及她父亲之间发生的故事。在故事的最后，山中彩在经历了许多事情后最终得到了成长，学会了体谅他人，面对困难也开始不再逃避，而伊藤先生也不再回避自己和彩的年龄差距，决定与共同承担接下来的坎坷与磨难。

我是从《摇摆少女》认识上野树里的，当时知名度还不算太高的她第一次在长篇电影里担纲主演，荧屏上的她显得锋芒毕露。在这之后，随着年龄的增长，她开始有意识的更换角色造型，并会接一些较为成熟的角色，在《向阳处的她》之后这种情况变得尤为明显，直到这部《父亲与伊藤先生》。

当30岁的上野树里和53岁中川雅也一起饰演一对情侣，不知道诸位看官，尤其是上野树里的粉丝会作何感想？至少我在看这部电影之前内心想法是拒绝的，虽说如今少妻配年上这样的情节已经不再是一个稀罕的问题，但整整23岁的代差还是会让不少人难以接受，但这的确是符合上野树里的个人特质的，如今已而立之年的她或许也想通过这部影片为我们传达些什么。

众所周知，因为曾经在恋爱中受过伤，因此上野树里在过去一直贯彻着独身主义原则，她曾经自我坦言：不再相信男人。然而就是这样的上野树里于去年宣布了与乐队主唱和田唱结婚的消息，这个时间要早于电影上映日期，因此这部电影或许可以看作是上野树里对质疑她的粉丝所作出的回应。电影里的山中彩这个角色，在设定上和生活中的上野树里十分相似。脱离了工作状态的上野树里对生活充满热爱，擅长料理，喜欢养宠物，但不爱上网，不喜欢社交网络，但一旦投入到了工作中，她直爽的性格便会彻底显露出来，而更加让人将电影与现实联系在一起的事实是：和田唱比上野树里大了11岁。从曾经受过伤，到信奉独身主义，再到决定和年长那么多岁的人结婚，在这之中，上野树里承受了多大的压力、做出了多大的改变，我们不得而知，但人总是会被逼着长大的。孤独的人不会永远孤单，就如同影片中的山中彩一般，在伊藤先生的帮助下决定不再逃避，处理好自己以前不愿面对的家庭问题，想必宣布结婚时的上野树里，也一定是怀抱着这样的心情吧。

STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 Sumire 编 稀饭

本期要介绍的两款游戏比较特别，都是有着相当复古的特征。其中《Kingsway》的独特之处是把游戏当中常见的界面，直接转化成了一个古典的 Win 98 系统界面，从而把一个看似只是非常有“魂”味道的角色扮演游戏包装成了一个独具匠心之作。当然它的妙处并不仅仅是如此。而另外一款游戏《OLDTV》则干脆在界面元素上更进一步，玩家全程都是在盯着一台古典的大电视来进行游戏，操作方式就给电视调频道。不要因为游戏机制听起来很简单而轻视它，这款免费游戏会告诉你们一个事实——我们的左右大脑并不是每时每刻都在携手合作，有时候也是会互相给对方拖后腿，不信？赶紧打开 Steam 下一个试试吧！



Kingsway ——桌面窗口的大冒险

○在系统窗口下进行大冒险
○冒险世界随时有坑

游戏信息

类型：角色扮演
开发商：Andrew Morrish
发行商：Adult Swim Games
发售日期：2017年7月18日
用户测评：特别好评
是否有中文：无

游戏简介

试想一下，在 Win 98 的桌面上，我的电脑成为了我的状态栏，回收站成为了我的背包，而 IE 浏览器则一跃成为了世界地图，点击世界地图进行探险打怪，搜刮战利品后放入背包，升级后在状态界面加点换装，一切冒险均通过桌面进行，这是不是既神奇又美妙？

《Kingsway》为玩家提供的就是这样一个窗口桌面冒险之旅。在游戏中，身为冒险者的你从某个西方小镇出发，与众多冒险者一样，踏上了前往国王城堡的“王之路”，但王之路漫长而艰辛，绝非一名菜鸡可轻易到达。

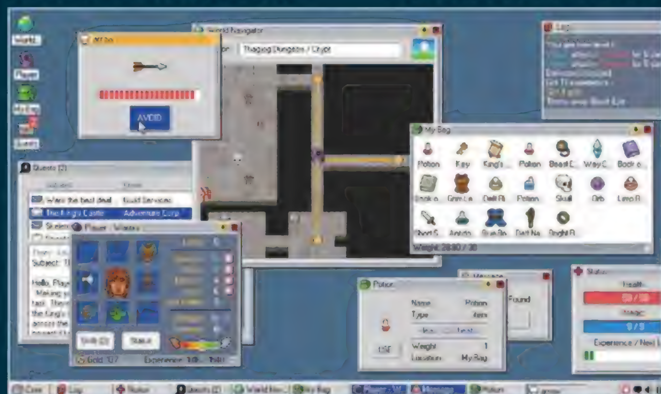
此话也同样适用于玩家身上。游戏共有 4 名角色供玩家选择：平庸的冒险者、智慧的魔术师、敏捷的盗贼和风评不好的蛮族，但对于新来乍到的初心者而言，无论选择哪个职业都绝对活不过十分钟，是的，这世界有坑。不能贸然往东走；野外有村民也有强盗；说是送钱福利其实有坑；山洞里有 BOSS；海上会有比你强太多的怪物等等等等。死亡是为了更好地活着，这是近来许多“魂”类热门游戏告诉玩家的真理，而《Kingsway》也走上了

评价摘选：
Shinariay
——这是一个平凡英雄拯救世界的故事，加上了我们喜闻乐见的“游戏”元素。



这条“邪路”（笑）。

在死亡和重建角色的过程中不断熟悉游戏内容是游戏的基本玩法，不过玩久了难免觉得有点重复，原因是在地图上踩点、遭遇事件、打怪升级占据了大部分游戏内容。然而只要克服自己心中的不耐烦，小心翼翼地在西边打转，总



能闯出自己的一片天地。山洞有着令人垂涎的宝藏，但必须衡量自己的实力；公会会不时发出征求物品的任务，然而不一定能打到。学会在面对这些情况时量力而行，玩家就算是真正意义上地“升级”了。玩到后来，我们的执念已经远超过了“体验游戏内容”的原始动力，渐渐向着“要找出更好的策略到达王之路”进发。仿佛觉醒一般，用Win98窗口桌面探险这个形式是多么新奇有趣已经显得并不重要，因为我们的任务是——征服游戏。

事实证明，一条有效的征服道路是存在的。就笔者体验而言，一个主修力量与敏捷的盗贼，再加上攻击速度Buff，被动回血技能，竟然能持续游戏高达2个小时，并且走过了1/4（横向）的地图。

然而，当笔者正带着战无不胜的盗贼过海，本以为万无一失，却被一只刀枪不入的水母打回墓地时，终于还是对游戏的难度感到绝望了......现在退款来得及不！（好孩子不要学）



OLDTV

——这只是个左右脑分工小测试

○享受脑内分裂的快感
○狂乱的视觉感受
○癫痫及色盲患者慎入

游戏信息

类型：益智解谜
开发商：Creability
发行商：Creability
发售日期：2017年7月14日
用户测评：好评如潮
是否有中文：有

游戏简介

对于90年代出生的玩家来说，由巨大的箱体与厚重的玻璃组成的电视机应该是童年的回忆之一，而且那应该是除了家中父亲以外谁也难以搬动的庞然巨物。虽然这种老电视如今已经落后于时代，但在游戏《OLDTV》中，带着对玩家大脑的独特考验，这种老旧的电子设备以另一种方式被重新运用了起来。

作为一款免费游戏，《OLDTV》并没有特别复杂的操作。在游戏中，玩家需要通过“正确换台”来持续切换频道，而且仅需点击鼠标左键和右键，就能完成切换。然而，每一次切换都能让人产生精神分裂的感觉，因为游戏原理来自于左右脑分工理论——左脑从事逻辑思维，右脑从事形象思维。因此，当蓝色的“绿”字出现在屏幕时，左脑表示这是绿，右脑却争吵着说这是蓝，玩家脑内仿佛展开了星球大战。让换台进行下去的惟一方法，是判断文字颜色与文字本身代表的颜色是否一致，然而手握鼠标的我们却很容易因为大脑打结而犹豫不决。

或许有的玩家会对如此简单的游戏机制嗤之以鼻，毕竟在游戏开始之初，笔者的想法也是一样，但随着游戏的进行，换台的方式变得更加丰富多样。“反向控制”代表着



原本应点击左键时实际上需要点击右键才能过关；“不要换台”代表着什么都不要按，等待频道会自动切换。然而，阻止游戏继续进行的除了按错键，还有“频率过低失去信号”——每当玩家点击的速度过慢以至于频率为零则会强制结束游戏。

游戏的旅程从大洋洲开始，切换着频道到达了亚洲、欧洲、美洲，笔者最终在非洲完成了游戏。想要通关除了需要玩家个人意志力比较强韧以外，完成换台后奖励的CP点数也是协助玩家通关的重要因素之一。这些点数可以解锁一些技能，比如说“跳过频道”，同时也可以让新游戏直接从已解锁的大陆开始，等于省下了一些重复挑战低难度关卡的时间。

让人遗憾的是，游戏商店页中一张看似是游戏剧情的截图，原来仅仅只是宣传图片，要知道原本搞清楚游戏背后的故事，可是笔者与大脑进行斗争，并且坚持完成游戏的动力。所幸的是《OLDTV》游戏流程足够短，只要忍受着来自大脑信号错乱的不适，在一小时内将游戏完成也并非难事，加上游戏是免费的，只能说就算上当了也不算亏吧。

数据统计

返回
手速（APM）：28
最高频率：16.58MHz
最长连击数：24
当前频道点数(CP)：20
生涯累计CP：80



评价摘选：
素材用 萤火虫
——这游戏成功地让我变成了智障以及瞎子。



所以说，我们为什么要升级？

小谈用户对硬件的追求

最近几年，游戏粉丝圈之中对于画面和游戏性的“高低”讨论，可以说是达到了空前的地步，这种争执以及讨论，从游戏发展，特别是从科技发展的历史进程来看，或许并不意外。

随着现代科技进步所带来的电脑硬件革新，现今的电脑以及家用游戏机所能呈现出来的画面相比起最原始的《乒乓（Pong）》来说，简直天壤之别，想想那个年代的黑白像素游戏，再回过头看现在那些一个模型都要堆到几万个多边形、仅仅为了挑战人类视觉极限所生的游戏角色，引用喷神 James 的话：“该死，我实在是出生得太早了！”。

然而，从某个角度来说，电脑硬件的持续革新以及画面素质的提升也为玩家带来了“幸福”的烦恼，因为随着电脑硬件以及游戏软件制造商所能提供的游戏画面越来越真实，玩家之间关于游戏画面以及游戏性之间的追求，产生出了一道鸿沟，甚至有部分玩家否定了一款游戏，仅仅因为它的画面看起来并不好。最终，这种论调产生了上文所提到的争执以及讨论。诚然，游戏画面的提升，的确能提供给玩家更好的代入感。相比于完全靠脑补的文字冒险游戏，如《巫师》等具有高素质画面细节的游戏所带给玩家的观感视觉享受的确可以使得玩家更好地沉浸到游戏之中。不过，游戏之所以为游戏，却和画面不完全有关。举个例子，像《俄罗斯方块》这样的游戏，就算剥离掉画面、剧情，仅剩下游戏的系统等基础元素，它依然是款好游戏。

既然如此，那为何部分游戏玩家还依旧执着于硬件，向往更好的游戏画面呢？这股动力是从何而来呢？这可能就要从一个文化开始讲起。

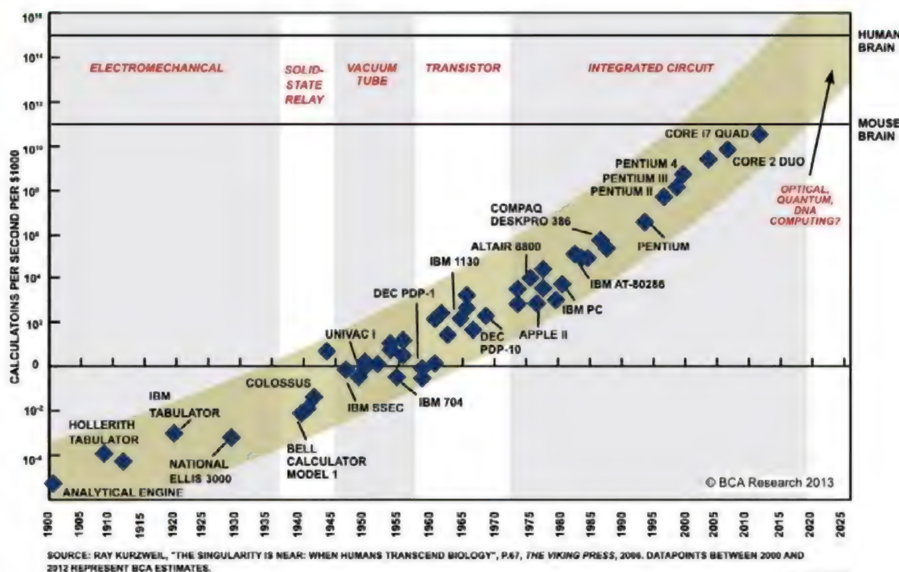
硬件制造商的“阴谋”——升级文化

游戏作为新媒体，也是一种产业，盈利是所有硬件及软件制造商最优先目标。而要赚钱，对于控制了电子游戏命脉的硬件生产商来说，最好的做法就是不断推出全新的产品，然后吸引消费者不停地更新换代。为了达到这一点，一个不断强调升级的文化就在这个背景下诞生，学者称之为：永恒升级文化。

电子新媒体本身就诞生在一个完全无法稳定、被部分学者称之为“永久革新”的科技系统之中，在这个系统之中，创新永不停步，升级永无止境。如果回望电子游戏的老大哥——第二次世界大战之后的电视及电影科技的发展，你就不难发现这一点的存在。而这些新媒体的产生，往往又被一种名为“记忆体及速度的美学”所统治，不过对于这种“美学”而言，我们需要问的关键问题是：究竟我们能掌控多少这些硬件速度以及能力？

这个问题，其答案只能被电脑硬件提升速度及能力的程度所回答，而这个持续提升的程度又建基于一个游戏业界称之为“硬件周期”的基础上，它也决定了索尼、微软、任天堂以及电脑制造商提升硬件的技术可能。





▲摩尔定律

对于这种升级文化以及周期，你首先需要知道的是处于它技术中心的“摩尔定律”。这个定律是由英特尔的联合创始人戈登摩尔在 1965 年观测到的，他解释：“同样数量的晶体管积体电路上可容纳的电晶体（晶体管）数目，约每隔 18 个月（另一说法是两年）便会增加一倍，但价钱却会维持一致”。因此，电脑硬件的运算速度以及存储能力可以在不断提升的同时，价格依旧维持稳定，而在硬件能力维持固定的情况下，价格则会持续下降。

尽管在“摩尔定律”的支持下，原本买不起电脑的消费者似乎看到了曙光。然而如果仅有“摩尔定律”的话，那厂商或许就要面临另一个问题：如果大家都知道可以一个周期后才买我们的产品（价格下降性能不变），那今天我们的硬件卖不出去，生产完这一次产品之后我们就已经没钱投入到下一轮硬件升级之中，那我们不就已经完蛋了吗？

诚然，如果仅有“摩尔定律”，其本身是无法作为推动力去驱使用户持续消费。然而，就如大部分人所知道的一样，过去的二、三十年，个人电脑的销量一直都稳步上扬，那问题就来了，究竟是什么动力，驱使人们不断购买、更新自己的电脑以及游戏主机设备呢？这时候，另一个可以解释这一现象的定律就来了，这个定律名为：“安迪 - 比尔定律”。

安迪给的，比尔都会拿走

“安迪 - 比尔定律”这个名字来自两位 IT 界传奇人物，他们分别是英特尔前首席执行官安迪·葛洛夫以及很多人都非常熟悉的比尔·盖茨。这个定律的出现，是因为尽管如“摩尔定律”会令硬件在一定周期后翻一番，然而，这些硬件升级带来的优势，全部都会被比尔盖茨所推出的 Windows 操作系统以及软件等“消耗”掉。

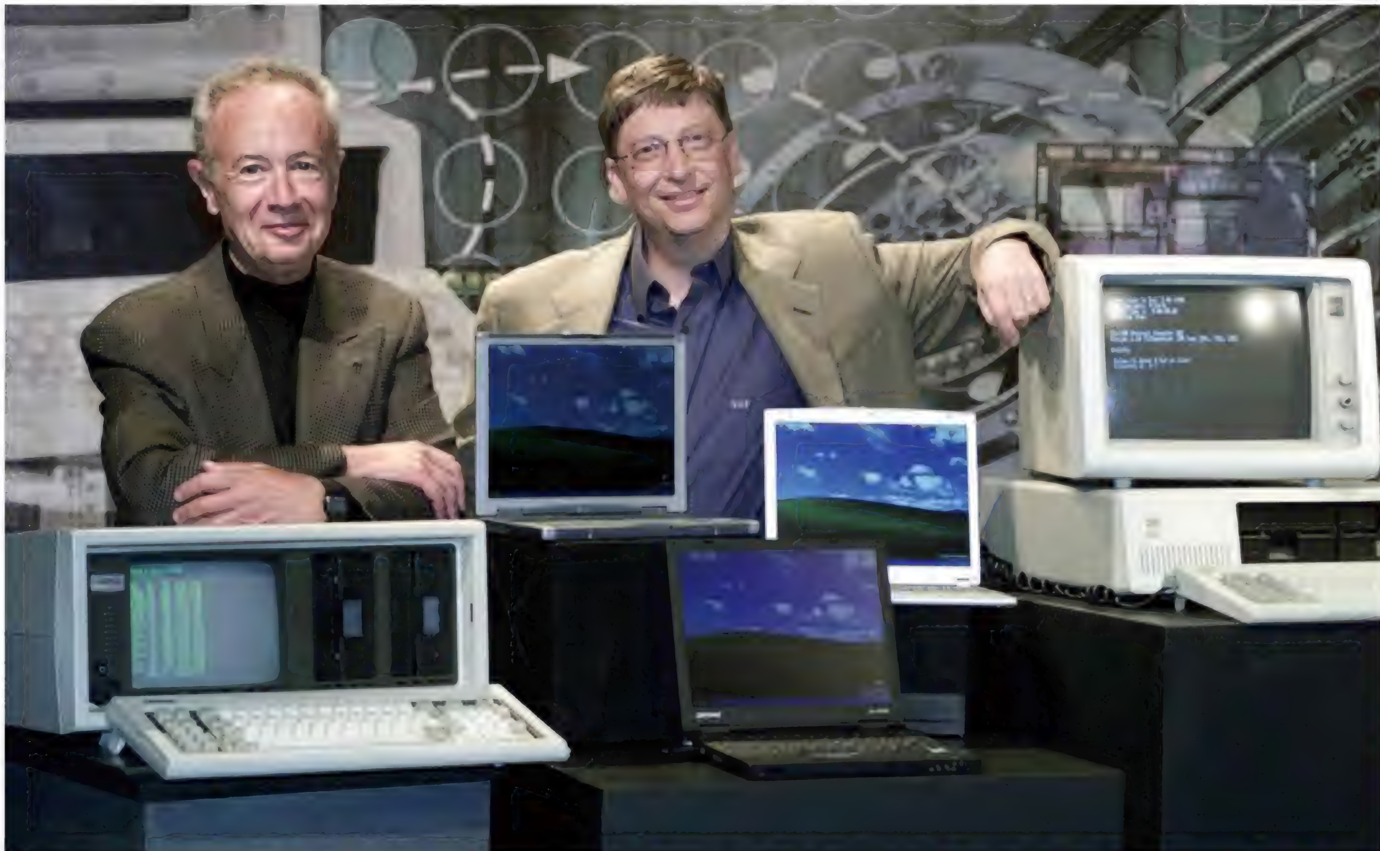
其实大家或曾经历过，更新电脑系统或软件之后，原本流畅的电脑突然间就变慢了，一打开后台管理软件，会发现新更新的软件都占用了比以前更多的硬件记忆体，使得电脑速度慢了下来，而这种情况日积月累之后，某程度上就会加重用户的不适感，最后“迫使”用户只能更换更好的硬件。

最终，在软件开发商把硬件制造商所带来的优势都消耗殆尽之后，无论是为了追求更好的画面，还是为了更流畅的使用体验，用户都会产生更新硬件的念头。换言之 ,比尔最终不但拿走了硬件优势，他还留下了用户更新产品的重要动力，而这也使得像英特尔等硬件制造商带来收益。

这些收益，将最终转化为下一波更新的资本，按照“摩尔定律”的周期，提升硬件的性能，为下一波软件更新做准备。这一种来自软件厂商的“助攻”使得用户产生了硬件更新换代的需求，而这种需求，最终解决了硬件厂商的尴尬，也使得了硬件能在一定周期下可以继续不断革新，形成持续的升级文化。

对于游戏开发者来说，在上边提到的定律及文化驱使下，他们每一个硬件周期就能获得更好的硬件优势。但反过来说，也由于游戏平台无法稳定，游戏开发者因此亦需不断从本世代主机或硬件中“毕业”，然后开始探索下一世代主机的硬件性能，并尝试挖尽它的所有潜能。而这些对潜能挖掘所产生的追求，则被体现在游戏画面真实性的讨论上。

▼安迪和比尔定律



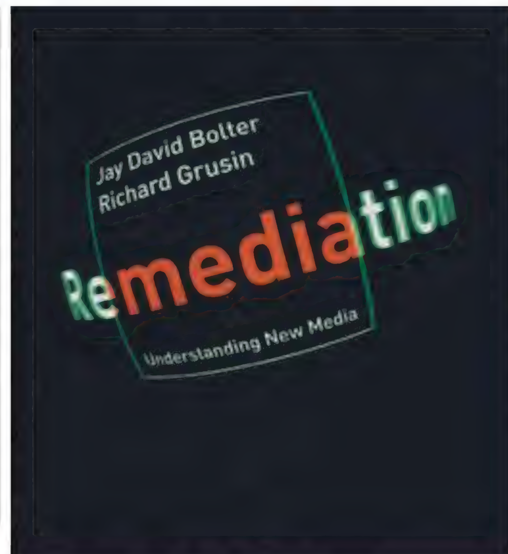
“真实性”是一种合理追求

对于游戏玩家而言，硬件更新及游戏开发者对硬件的潜能挖掘会使得他们假定更好的视觉细节会随每一次的硬件更新而到来，更好的视觉细节也使得游戏画面变得前所未有地真实。这种对真实性的期待已经成为了游戏设计文化之中的中心思想以及部分玩家的消费动力。

至于为何游戏玩家对画面的真实性有着强烈的追求和执著呢？在 Jay David Bolter 和 Richard Grusin 所著的《修复 理解新媒体（Remediation: Understanding New Media》中，他们指出每一种新媒体（如游戏）都会“认为”它们自己与真实世界有一种“透明直接”的独特关系，并且比它们的前辈媒体更具真实感。而这种更真实的呈现模式也会“修复”之前的那些只会在与多个文本（媒体）相互参照、交涉情况下才会制造意义的文化形式，并在这个过程中变成“超媒体”。

在媒体的这种关系下，Bolter 和 Grusin 认为这种“直接”的含义就是绝大部分玩家认为现代的游戏画面比以前仅仅只有文字的游戏画面更刺激、活泼以及真实这一流行说法的重要证据。而这也使得游戏开发者以及玩家都无可避免地追求这种理想的“透明直接”——更贴近真实世界的画面以及更丰富的细节。以游戏这种新媒体的性质，特别是它修复并超越书本等需要文本间性才能制造意义的媒体来说，游戏画面的真实性最终成为部分玩家心中的追求以及评判指标，也着实不让人意外。

文：黄立丰　编：宇宙人



特别企划 SPECIAL FEATURE

蜘之蜘彼

细数平行宇宙中的蜘蛛侠们

这可能是 2017 年里最令人沮丧的一个月份，大名鼎鼎的国产电影保护月到来，一波原本要和我们准时见面的好莱坞大片均被延后，其中就包括了万众瞩目的《蜘蛛侠 英雄归来》（Spider-Man: Homecoming）。不过在和编辑部相隔不远的香港，这部影片却是在 7 月 6 日顺利上映。

稀饭我借着地利，特意跑去看了一遍。不过如果光是谈本片剧情，未免有炫耀外加剧透的嫌疑，所以思前想后，稀饭我还是打算借着这个机会，把以往因为篇幅原因没法在"ASAP 情报中心"里和大家分享的一些从蜘蛛侠这个角色身上衍生出的有趣角色，结合三个不同的电影版本，来谈谈平行宇宙当中的大量小蜘蛛们吧！

文 稀饭 美编 anubis

剧透警报 WARNING

本文中包含有一定数量的《蜘蛛侠》漫画以及电影内容剧透，如果你尚未看过这些电影和漫画，又不想提前了解剧情，那请略过本文。

基本知识

鉴于美式漫画和日式漫画在商业运作上有着很大的差异，所以相信时至今日，还是有不少读者对于他们两者之间的差异不甚了解，因此在谈到我们这次特企的主要内容之前，还是先让我们来科普一些基础知识，而如果正在看着这篇特企的读者大人你已经熟知美式漫画的特点，可以不妨跳过这一部分。

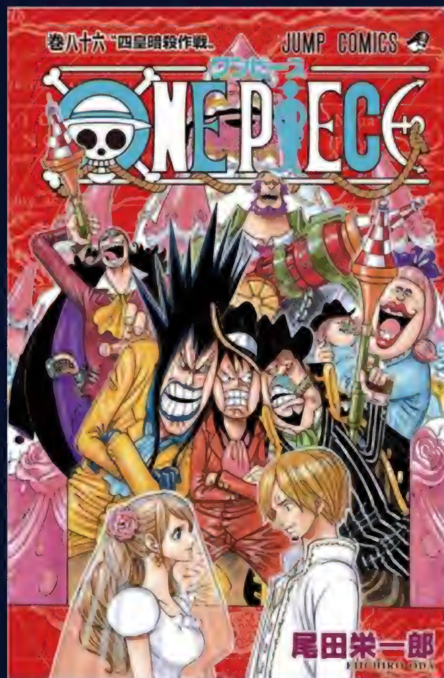
蛛亲壕友

美式漫画和日式漫画连载有什么分别？

尽管两者之间的发展可谓是互相有着影响，但是直到如今，主流的美式漫画和主流的日式漫画之间有着一个最大的差别，那就是创作核心不同。

一般而言，日式漫画更符合我们对于一般文艺娱乐作品创作方式的印象，那就是以作者自身为核心展开创作，一个漫画家加上几位助手组成的创作团队一般会负责漫画里好几十话甚至好几百话内容的创作，期间助手可能会脱离团队自立门户，但作为核心的漫画家本人一般是会一直负责整部漫画的创作直到完结为止。（最典型的例子就是热门的少年漫画，例如《火影忍者》和《海贼王》）

但是美式漫画的主要类型：超级英雄漫画使用的却是品牌运作式的创作，他们往往以漫画公司为单位进行创作，每一个超级英雄都是一个品牌，漫画公司会雇佣不同的编剧和画师来为其创作故事。所以虽然很多超级英雄都有自己的创造者，但他们在诞生之后的年月里，有无数的编剧和画师为了创作他们的故事而贡献出了大量的灵感和才华。同时鉴于许多漫画公司都会以漫画宇宙的方式把旗下的英雄都放在一个世界观里，所以大的故事背景会不时被重启，也就导致了一种特殊的情况：超级英雄的背景设定和故事经历会不断发生变化，从而产生了同一个超级英雄的不同版本。



当然，这只是超级英雄产生变体的其中一种情况，更具体的平行宇宙变化，我们将在下一个问题的回答当中解释。

◀已经将要推出第八十六本单行本的《海贼王》，作者仍然是我们熟悉的尾田荣一郎，这个连载长度如果放在美式商业漫画领域，估计编剧和画师都已经换过好几拨了。



▲不同的连载，不同的宇宙和不同的画师手下，就连蝙蝠侠这样的经典角色也产生了大量的不同版本。

蜘蛛侠不是只有一个么？

严格来说，在一个漫威宇宙里，一般的确只有一个真正意义上的蜘蛛侠，也就是我们熟悉的彼得·帕克。

但是因为美式漫画的创作不是以作者而是以角色为核心，在长年累月地以蜘蛛侠为主题进行创作时，就会出现一种有点尴尬的情况：编剧给出了一

个不错的点子，然而因为和主线剧情整体发展不符而无法采用在目前的连载当中。又或是脑洞太大，根本没法结合目前的故事背景。

为了不要浪费这些点子，平行宇宙就成为了一个很好的解决方法。以漫威的为例，他们的主宇宙世界是"地球-616"，大部分漫威宇宙当中的故事，都是发生在这个宇宙当中——也包括了蜘蛛侠的故事。

但是在此之外，漫威还有着无数个平行宇宙，这些宇宙当中理论上都存在着和主宇宙一样的超级英雄，但是他们会有各种细微或是巨大的差异。

如果大家有玩过动视出品的其中一部颇受好评的蜘蛛侠题材作品《蜘蛛侠 破碎维度》，应该会对这种设定有所了解。在这个游戏当中，玩家需要轮流操作四个平行宇宙当中的蜘蛛侠，他们分别是"超凡蜘蛛侠"（The Amazing Spider-Man），"终极蜘蛛侠"（Ultimate Spider-Man），"蜘蛛侠 2099"（Spider-Man 2099）和"暗影蜘蛛侠"（Spider-Man Noir）。

其中超凡蜘蛛侠就是主宇宙的蜘蛛侠，这个称号是来自于蜘蛛侠推出的第一本漫画《超凡蜘蛛侠》。

终极蜘蛛侠并非是指他是最强大的蜘蛛侠，而是指他来自于漫威的另外一个重要的平行世界"终极漫威宇宙"（Ultimate Marvel），这个平行世界创造的时间比较晚，里面的英雄背景和设定都经过了重构，以符合现代人的口味，而这个宇宙推出的第一本漫画就是《终极蜘蛛侠》。游戏中的终极蜘蛛侠是处于毒液寄生体附身的状态，获得了一些额外的能力。

蜘蛛侠 2099 则是来自于未来的蜘蛛侠，而且也是这四个蜘蛛侠里惟一一个真实身分不是彼得·帕克的蜘蛛侠，他是生活在 2099 年的天才科学家米圭尔·奥哈拉，在试图重现蜘蛛侠的能力时发生意外，让自己拥有了成为蜘蛛侠的力量。

最后的暗影蜘蛛侠则是平行宇宙设定最有代表性的产物，他虽然仍然是彼得·帕克，却生活在一个处于大萧条时期的世界当中，所处的时间是 1933 年，所以他不但自己的装扮很有那个年代的特色，对手也都是蜘蛛侠敌人的年代版变体，例如绿魔就变成了一个类似艾尔·卡彭那样的黑帮老大。

所以虽然严格来说，一个宇宙里大部分情况下就只有一个蜘蛛侠，但是在不同的作品宇宙里存在着不同的蜘蛛侠版本。

不过相信有部分读者还是会感到疑惑，为什么他们有时候会看到漫画里出现两个甚至更多的蜘蛛侠登场？

同一个世界里有不止一个蜘蛛侠？

虽然这个问题的答案严格来说是大部分情况下没有，但请注意，这个回答是有一个前提的，那就是蜘蛛侠指的是"正在使用蜘蛛侠称号的英雄"，而不是"看起来像是蜘蛛侠或是和他有关联的角色"，因为如果是后者，那数量其实还不少。

为什么会出现和蜘蛛侠类似的角色，这个回答可以从两方面分析。


▲时至今日，地球-616的蜘蛛侠仍然是最经典的蜘蛛侠。


▲暗影蜘蛛侠的造型是众多平行宇宙蜘蛛侠里最有年代感的一个。


▲《蜘蛛侠 破碎维度》登场的四位蜘蛛侠，从左到右分别为蜘蛛侠2099、暗影蜘蛛侠、超凡蜘蛛侠和终极蜘蛛侠。



一个是商业上的，开发一些有着蜘蛛侠特色，又具备其他特征的角色可以榨取这个英雄的剩余价值，又或是创造新的吸引力。

最典型的例子就是"蜘蛛女侠"（Spider-Woman）和"蜘蛛女孩"（Spider-Girl），这是当红的男性超级英雄都会多少有出现的变体角色，其核心就是想要在保持这个英雄一部分特点的情况下，创造一个类似的女性角色，以吸引女性读者——虽然最后多数引来的都是些淌着口水的阿宅们。

◀平心而论在创造蜘蛛侠的女性衍生角色时漫威还是比较有节操的，第一代蜘蛛女侠不但造型并不和蜘蛛侠相仿，也没有和彼得沾亲带故，比超人的表妹（其实是表姐）掉在地球上就变成了超级女孩这种生硬的女性角色衍生方式要高明得多。

除此之外注册超级英雄的女性角色版本名称也可以有效防止竞争对手使用这个名字来拆台和蹭热度。

但除此之外，还有另一个方面的原因，那就是随着故事发展，有时候一些大事件也会创造出一些新的蜘蛛侠式角色。最典型的例子就是“克隆传说”（Clone Saga）这个故事线，里面出现了反派“胡狼”（Jackal）利用克隆技术创造的另一个拥有蜘蛛超能力的彼得·帕克。在故事中的一番冲突后，这个克隆人最后改邪归正，成为了蜘蛛侠的同伴，改名为本·莱利（Ben Reilly，取了彼得·帕克的叔叔本的名字和梅婶的姓氏组合而成），并化身为超级英雄“猩红蜘蛛”（Scarlet Spider）行侠仗义。

后文会提到数个类似的蜘蛛侠式角色，里面不乏一些元素排列组合后产生的神来之笔，不过在此之前，还是让我们先谈谈三个电影系列里蜘蛛侠的不同之处吧。



▲蜘蛛侠的个人大事件《蜘蛛宇宙》应该是变体蜘蛛侠创作历史上的一次大爆发，多元宇宙里各种类型的蜘蛛侠都跑出来露了一把脸——没错，其中甚至还有蜘猪侠！（没打错字哦！）

电影宇宙里的蜘蛛侠

秉承了漫画界的套路，在拍摄电影时，无论是漫威还是老对手 DC，都会创造出一个新的漫威电影宇宙来承载电影里面的新版本蜘蛛侠，又或是干脆不将其纳入到任何宇宙当中，当作独立的角色处理。这其实是一件好事——尤其是以前电影的版权根本不在漫威的手上时，可以最大程度给予电影制作方创作上的自由度，也避免了电影版本的角色改动影响到漫画宇宙的设定和剧情发展。

所以尽管从最早的电视电影算起来，蜘蛛侠题材的电影已经拍了 7 部，但是其中的蜘蛛侠都是不同宇宙版本的角色。

鉴于国内观众实际上接触《蜘蛛侠》电影应该都是从 2002 年托比·马奎尔主演的版本开始，所以我们这里就略过 70 年代的电视电影版，从这一部 21 世纪的《蜘蛛侠》开始，讲讲三个电影宇宙版本的蜘蛛侠之间的差异之处。



▲三个电影版本蜘蛛侠的扮演者，从左到右为托比·马奎尔、安德鲁·加菲尔德和汤姆·赫兰德。

《蜘蛛侠》系列 Spider-Man Series

虽然因为播映年代较早，这部《蜘蛛侠》成为了许多读者们认识这位英雄的契机，但严格来说，本片中对于蜘蛛侠的设定和漫画当中有着一定的差别，具体内容会在下文详述。

先说一下本片在漫威宇宙中的定位，它被分配到了“地球 -96283”，属于这个电影系列的三部影片和派生出的游戏以及漫画等产品都发生在这个宇宙当中，而这个世界观的整体设定和漫画原作也差别不大，故事仍然是发生在许多漫威英雄聚集的纽约市当中。

但是这个宇宙版本的彼得·帕克和最开始的原始版本有了一些分别，一个比较明显的地方是蛛丝的来源。原作当中因为蛛丝的喷射位置不好处理（真实的蜘蛛是从腹部后方喷射蛛丝，放到人身上那就是下体或屁股的位置，真要这么设计那就是里番级别的英雄了！），最后设计成了彼得·帕克发挥自己作为理工宅的特长，制作出了蛛丝喷射器。而地球 -96283 版本的彼得则是能够从腕部直接喷射蛛丝，作出这个设定改动是因为当时作为导演的萨姆·莱米认为让彼得这么一个穷学生发明一个如此先进的装置有点过于不真实。（都拍超级英雄题材电影了，导演你竟然纠结这个？）

有趣的是，在电影变得大受欢迎之后，在 2005 年至 2006 年的漫画连载里，主宇宙的蜘蛛侠能力也得到了增强，获得了几个额外的新力量，其中一个就是从腕部直接发射蜘蛛丝，算是把电影宇宙设定逆采用回了漫画宇宙当中。

电影宇宙设定的另外一个改动则产生了长久的影响，那就是把彼得第一个倾心的对象变成了玛丽·简·沃森，而在漫画当中，其实他的第一位恋爱对象是格温·史黛西。在原著当中直到格温被绿魔绑架，并且最终在赶来的蜘蛛侠和绿魔的争斗中身亡后，彼得经历了一番人生低潮，才终于和 M·J（玛丽·简的昵称）发展出新的恋爱关系。

还好那年头白学没那么流行，不然估计漫画原作党和电影党之间会少不了一番“M·J 小三，格温碧池”的争论。（笑）

不过除此之外，这个影片系列对于蜘蛛侠的其他人际关系和成长历程的重现还是比较忠实原著的，包括彼得的“壕”友哈里·奥斯本和他父亲诺曼·奥斯本都有出现在故事当中，梅婶的角色定位也没有太多的偏差。所以除了影片质量并非一直尽如人意之外，地球 -96283 版本的蜘蛛侠还是很好地把这个角色和他所属世界的设定介绍给了新时代的观众们，稀饭我甚至可以肯定地说，不少 80 后 90 后的观众，就是通过这部电影认识了蜘蛛侠，并喜欢上了这个在正常人生活和超级英雄生活当中不断试图保持平衡的大男孩。





▲电影里彼得喷射蛛丝的镜头，可以看到他手腕上并没有蛛网发射器。



▲克尔斯滕·邓斯特扮演的M·J贡献了电影历史上最浪漫的吻戏之一：和倒挂的蜘蛛侠在雨中接吻。

小蜘蛛特点之一 穷

虽然蜘蛛侠并非是第一个出身贫寒的超级英雄，但是在他之前，很少有编剧会着力描写一个超级英雄作为凡人时生活窘迫的一面，蝙蝠侠和钢铁侠这些土豪不说，就连平常身分是一个记者的超人也是过着相对体面的生活（他在新闻报道上的能力颇强，所以收入也不算太差），而同样是平民出身的美国队长则成了职业军人，自然也是不愁吃喝的。

但这一切都和蜘蛛侠无缘，彼得·帕克在获得超能力时只是一个学生，而且他在使用自己的超能力牟利时立刻遭遇到了人生中最惨痛的教训：放跑了一个小贼，结果害死了如同自己父亲的叔叔。所以在超级英雄的生涯之外，彼得需要和许多普通家庭出身的孩子一样，打各种零工来赚自己的零花钱，而因为本叔已经去世，彼得又双亲皆亡，所以为了帮孤身一人养大他的梅婶分担压力，有时候彼得赚来的钱还得帮补家用。因此从高中再到大学甚至到了走出社会，彼得基本上都是在学业／工作、生活和行侠仗义的三重压力下度过的，比起其他英雄，应该会更让我们有所共鸣。

也因为同样原因，在不触犯他原则的情况下，想要找来蜘蛛侠帮忙，也很简单，给他钱就好了。



◀霸道总裁屎大颗演示实力招募！

《超凡蜘蛛侠》系列 The Amazing Spider-Man Series

虽然当年“《蜘蛛侠》系列”电影的整体水准在《蜘蛛侠3》时陡然下降，时至今日在综合评分网站Metacritic上平均得分只有59分，和《蜘蛛侠》的73分以及《蜘蛛侠2》的83分形成了明显对比。但要和相隔多年后，全面换角后重启的《超凡蜘蛛侠》比起来，上一个系列似乎也不是那么糟糕，因为这个新的影片系列起步就踏出了新低，首作《超凡蜘蛛侠》平均分只有66分，续作《超凡蜘蛛侠2》干脆降到了53分，创下了评分的最低水平，也可以说是某种程度上催生了蜘蛛侠题材电影的第二次重启。

说回电影里的蜘蛛侠吧，这个版本的小蜘蛛身处“地球-120703”，不过整体设定上倒是比起地球-96283的版本更为接近漫画原作，其中包括了把蜘蛛侠的发射蛛丝能力重新设定为利用蛛丝喷射装置而产生，女主角也找来了处于事业上升期的艾玛·斯通扮演彼得的正牌初恋情人格温·史黛西，男主角则交给了外貌条件上相对于托比·马奎尔更出挑的安德鲁·加菲尔德，算得上是一对金童玉女的荧幕组合，也给这部新的蜘蛛侠影片定下了一个青春爱情片的基调。

正如开头所说，这个影片系列因为冠以《超凡蜘蛛侠》之名，所以虽然剧本上还是对情节进行了一定的改动，但整体元素却是尽量在向原作靠拢，包括强调了彼得父亲的科学家身分，也让另外一个经典敌人“蜥蜴博士”柯特·康纳斯登场，另外格温父亲的警察身分和他在阻止反派作恶时牺牲的设定也得到了保留。而在第二部作品当中则把格温被绿魔绑架，然后最终因为坠落时被蜘蛛侠的蛛丝快速拉住而被后座力折断脊椎并死去的情节也重现了出来。

杀死格温这个决定是好是坏很难有定论，毕竟影片本身的重点都放在了讲述彼得和格温的感情关系发展上，突然搞这种生离死别的桥段，显得有点用力过猛。加上影片本身的整体品质和节奏都有着一定的问题，所以最后整个“《超凡蜘蛛侠》系列”止步于第二作，而且后续计划中的衍生电影《险恶六人组》被搁置，另一个衍生电影《毒液》目前除了确认主演为汤姆·哈迪之外，还没有太多确切的情报，甚至无法完全确定是否会加入到漫威目前的电影宇宙当中。

这种糟糕的局面虽然并非完全是索尼影业的运营手段所致，但也突出了一个事实：《超凡蜘蛛侠》诞生的年代，已经是漫威电影宇宙雄起的年头，和这个影片系列第一部同年上映的，是正式开启了漫威电影宇宙布局的扛鼎之作《复仇者联盟》。相比起超级英雄群体协作，各显魅力的漫威影业作品，蜘蛛侠虽然也算得上魅力十足，但却更显得独力难支，而看到漫威旗下最著名的英雄被排除在他们的电影宇宙之外，则更是令真正的漫画爱好者们感到遗憾。

所以从某种程度上来说，蜘蛛侠回归漫威宇宙，其实也算得上是众望所归。

小蜘蛛特点之二 话痨

在漫画世界奠定了他的个人地位之后，彼得·帕克也逐渐确立了许多关于他的个性特点，其中之一，就是“嘴炮”。无论是在战斗当中还是在高空摆荡的时候，蜘蛛侠的嘴巴几乎就是停不下来，不是自言自语，就是在向敌人说各种双关语和俚语的笑话。这已经成为了他的战斗特色，不但让敌人深恶痛绝——尤其是作为蜘蛛侠的主要对手，以章鱼博士为代表的险恶六人组——更让队友都感到槽点十足，整个漫威宇宙里估计只有死侍能够和他在这方面决一胜负。

不过对于国内读者来说，蜘蛛侠的这个特征可能不算特别友好，主要是这一类笑话虽然没有死侍嘴里蹦出来的那么儿童不宜，但也有许多是需要一定英文基础或是对美国文化了解才能够GET到点的。

所以不同的电影作品里对这个特征的处理也不太一样，最初版的《蜘蛛侠》里对此没有呈现得太过明显，《超凡蜘蛛侠》里主要体现在第二部作品当中，而到了《蜘蛛侠 英雄归来》里，主要体现在彼得的自言自语上，反而没有像是《美国队长 内战》里他登场时那么话痨，当然我们也可以理解为他那话痨是用于缓解压力，碰上又是美国队长又是钢铁侠在对打的情况自然有点语无伦次。

而在呈现对话内容更为方便的漫画当中，蜘蛛侠的话痨特征几乎从来没有消失过，而在“双口相声”式连载漫画《蜘蛛侠与死侍》里，这两位嘴炮达人更是正面对决，对话文字量之大恐怕在美式漫画界也是罕逢敌手，也真是难为国内还有汉化组愿意去翻译这个连载，果然还是因为爱才能支撑下去吧。（笑）



▲《超凡蜘蛛侠》把影片的重点放在了描绘格温和彼得之间的爱情关系上。



▲格温之死虽然是一个符合原作剧情的安排，但或许并不是非常适合出现在《超凡蜘蛛侠2》中。



►《超凡蜘蛛侠2》的一大成就是捧红了之前就在《超能失控》里崭露头角的戴恩·德哈恩，他扮演的哈里·奥斯本/绿魔颇为出彩，在大家看到这篇特企时，由他主演的《星际特工 千星之城》也已经在香港上映了，国内应该也会引进。



▲话痨对话痨，嘴巴关不牢。

漫威电影宇宙《蜘蛛侠》系列 Marvel Cinematic Universe Spider-Man Series

在介绍完两部老版的电影后，终于说到今年的新版的蜘蛛侠了。

严格来说，大家虽然还没看上电影，但应该都对这个版本的蜘蛛侠有所了解，毕竟他已经在去年的《美国队长 内战》里登过场了，扮演者也仍然是汤姆·赫兰德。这位今年 21 岁的演员比前两个版本的蜘蛛侠演员都要更年轻，这也决定了这个版本的蜘蛛侠在整体格调上会和之前的版本有较大的差异。

为了不剧透，稀饭我这里只会列数一些大家在预告片中都能够了解到的情报，不过也足以对比出漫威电影宇宙版的蜘蛛侠有什么独特之处了。

1. 演员阵容更年轻，虽然严格来说之前的蜘蛛侠题材电影都涉及过彼得·帕克的高中生活，但是汤姆·赫兰德是三个蜘蛛侠扮演者里年纪最小的。第一任扮演者托比·马奎尔是在 2000 年开始拍摄《蜘蛛侠》，当时他已经 25 岁了，而负责扮演《超凡蜘蛛侠》主角的安德鲁·加菲尔德年纪还要更大一些，这部影片在 2010 年就开始拍摄，当时他已经是 27 岁了。相比起来，汤姆·赫兰德刚刚开始扮演蜘蛛侠的时候甚至都不到 20 岁（《美国队长 内战》是在 2015 年开拍，当时赫兰德才 19 岁），所以整部影片在选角安排上也更偏向年轻化，因为具体的演员阵容人数太多，这里就不一一介绍了。

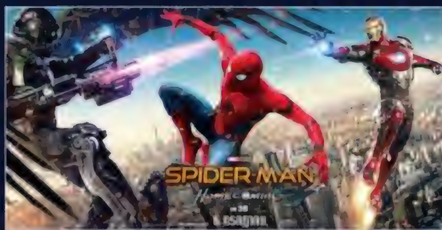
2. 角色阵容有变化，这个可以被认为是前一个特征带来的改变，一些细节大家应该在《美国队长 内战》的剧情和彩蛋里看到了，例如梅婶的年纪也随着彼得的年纪变小而年轻化，饰演她的玛丽莎·托梅到了今年也只是刚过 52 岁。同时蜘蛛侠身边的一众小伙伴不但变得更年轻，而且构成也有所变化，身为彼得好友的小胖子内德（Ned）是之前漫画原作里没有出现过的角色（虽然可以找到一些形象来源），彼得这次钟情的对象也不是格温或是 M·J，而是白人和黑人混血的优等生女孩丽兹（Liz）。当然稀饭我个人觉得改得最惊世骇俗，甚至有点政治正确过头的还是彼得高中时期的噩梦弗莱士·汤普森（Flash Thompson），一个原作漫画里的白人大块头，橄榄球队的四分卫和校园恶霸，变成了一个西班牙裔的富二代，惟一不变的就是他还是喜欢对彼得进行欺凌，只是从肉体攻击变成了各种冷嘲热讽。



另外作为反派的秃鹫找来曾经扮演过蝙蝠侠的迈克尔·基顿饰演，所以在角色设定上也和漫画有不小的差别，这里指的不仅仅是装备，也是角色的个性，这一点大家在看完本片之后，应该也会有同感。

3. 装备有变化，这个改变可以追溯到《美国队长 内战》。因为漫威电影宇宙的蜘蛛侠还是继承了穷的特点，所以他的那套战服原本也是由各种廉价服装拼凑而成，而在他被钢铁侠招募，加入到前往德国追捕美国队长一行人的队伍后，理工男属性大爆炸的霸道总裁直接送了彼得一套全新的蜘蛛战服。这套战服其实并不只有腕部自带高科技蛛网发射器兼投影仪的功能，以及眼睛护罩会动这么简单，毕竟那是托尼·史塔克亲手造的，所以它上面还藏了不少秘密，而《英雄归来》里将会展现出它的不少新特性，大家可以在看片时期待一下。

4. 除此之外，本片和漫画的设定比起来，还有很多很多细节上的差异，也有不少独特的惊喜，不仅仅是关于蜘蛛侠的，也有是关于漫威电影宇宙当中其他角色的。综合来说，这不但是稀饭我个人印象中品质最高的一部蜘蛛侠题材作品，恐怕也是把漫威宇宙魅力展现得最充足的漫威电影之一，它拥有很多很多优秀的地方，甚至值得我们重刷两三遍来细细品味，所以等这部电影在国内上映时，大家记得不要错过哦。



▲钢铁侠会出现在《蜘蛛侠 英雄归来》中已经不是秘密了，但个人建议大家不要被这张宣传海报骗了，他的戏份不是特别多，这真的就是一部蜘蛛侠电影而已，不是《美国队长 内战》那样的“复联2.5”。



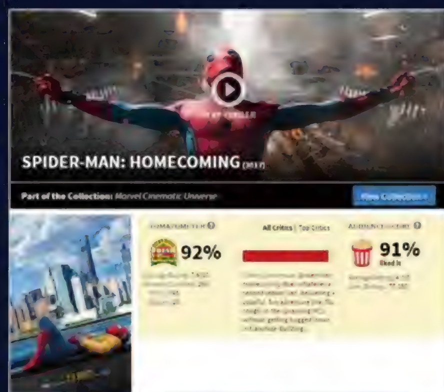
▲这是彼得从蜘蛛战服的护目镜里能看到的服装系统界面，一看就能认出来是托尼·史塔克的手笔。



▲汤姆·赫兰德（右）饰演的彼得·帕克和雅各布·巴达隆饰演的小伙伴尼特（左）在片中的互动非常有趣。



▲舞蹈团出身的小美女赞达娅饰演的米雪儿是片里的吐槽/扎心狂魔，有不少亮眼表现。另外个人建议大家不要去查她的角色的完整姓名，这样可以在观看本片时多留一点惊喜。



▲目前本片在烂番茄的新鲜度达到了92%，和观众评分的91%基本持平，可见无论是影评人还是观众都对于本片很满意。

小蜘蛛特点之三 聪明

这是蜘蛛侠身上最大的特点，但是被掩盖在了贫穷和唠唠叨叨之下。正如之前在第一版《蜘蛛侠》电影时导演萨姆·莱米不愿意相信彼得·帕克一个高中生就能搞出他发射的那种有机蛛丝，他在科学上的才华其实可能超过了许多人的想象——这里不是指现实当中，而是指在漫画当中。大多数情况下，蜘蛛侠不会采用高科技手段来解决问题，这点和没事就搞出个机甲军团碾压反派的钢铁侠的确不太一样，所以大部分人都不会认为他其实还是很有科学头脑的，又或是觉得其实自己还是比他聪明——例如智商上的确更胜一筹的章鱼博士。

但在漫画把彼得真正带到社会当中后，他就开始发挥起自己作为科学家的才华。他加入了注重研究人员思维创造力的地平线实验室，也做出了一些颇有才华的作品。

而且目前彼得这个智力水平，还是在漫画世界一定程度上重启过后的设定，而在更古老的漫画设定中，彼得比现在的版本更不合群，更不擅长社交，但却是一位天纵奇才，智商水平和几位以智慧见长的英雄——钢铁侠，神奇先生还有变身前的绿巨人——相差不大。

靠着自己的聪明才智，彼得才能够在化身为蜘蛛侠时做出一些非常超出想象的事情，例如用蛛网发射器制造出一个蛛网盾牌，在腋下织出一个让他能够滑翔的腋网，以及射出能够覆盖大片区域的广范围蜘蛛网等等，他甚至还开发出了独特的蜘蛛追踪器，发射出的信号能够被他自己独特的蜘蛛感应所接收，从而能够用一种别人无法察觉的方式追踪敌人。

不过在漫画当中，虽然还算得上聪明，彼得在超级英雄和学业之间的奔忙让他并没有走到考取博士学位的那一天，他甚至没有完成毕业论文。但最终他却拿到了博士学位，还创办了大名鼎鼎的帕克工业，走上了人生的巅峰。是什么原因突然让他走到了这一步？请看后文的"究极蜘蛛侠"部分。



◀蜘蛛侠和他的平行宇宙小伙伴们。

漫画宇宙里的蜘蛛侠们

说完了电影，我们还是谈谈漫画里的蜘蛛侠。鉴于漫画连载的跨度非常长，而且按照美漫的特色，会有很多不同主题的刊物涉及到蜘蛛侠的故事，所以限于篇幅，这篇特企里肯定不可能提到所有关于漫画版蜘蛛侠的故事。

作为代替方案，稀饭我打算跟大家介绍一下漫画里面几个由蜘蛛侠衍生出的有趣角色，他们身上或多或少带着一点蜘蛛侠的特征，却又有着自己的个性，虽然整体人气上可能无法盖过作为原始角色的蜘蛛侠，但也能够吸引到不同的爱好者。他们当中有部分角色甚至和蜘蛛侠之间有着亲密的互动。

下面就让我们来看看他们都是谁吧。

蜘蛛侠系衍生角色

下文要介绍的角色，一般都是直接出现在蜘蛛侠的相关连载里，而且和他有着一定人际关系的角色，而另外一些并非完全是蜘蛛侠系的角色则会放在下一部分介绍。



猩红蜘蛛
Scarlet Spider

本名 ：本・莱利
首次登场 ：《超凡蜘蛛侠》149 期

个人简介 ：蜘蛛侠的主要对手之一胡狼的首个成功的彼得·帕克克隆人，他拥有所有彼得·帕克的记忆，所以在一开始并不认为自己是个克隆人，而且因为他也拥有彼得作为蜘蛛侠的所有力量，所以两人甚至还为了蜘蛛侠的身分而大打出手。不过随后莱利认识到了自己作为克隆人的真相，而且在一次让彼得认为他已经死去的爆炸中幸存后，他没有选择试图取代彼得，而是正式化名为本·莱利，开始了自己的一段流浪生涯。

在这段自我放逐的生涯当中，本·莱利遇到了名为苏厄德·崔恩那的科学家，并且在对方的协助下重建了自己作为正常人的生活。但是他并没有像是彼得一样化身为英雄，因为这种行为会让他想起自己脑中属于彼得的记忆。但因为蜘蛛感应的存在，他仍然不时会因为察觉到他人遭遇危险，而作出一些偶然的英雄之举。他的旅行足迹甚至跨出了美国，一度居住在意大利，还和黑手党产生了纠葛。

不过在听说梅婶因为中风而生命垂危后，莱利回到了纽约，帮助彼得度过他的艰难时刻，并最终走上了成为超级英雄猩红蜘蛛的道路。他甚至在彼得决定退休照顾自己未出生的孩子时，接过了扮演蜘蛛侠的重担。

总体而言，猩红蜘蛛的出现是基于两方面的原因，一方面是漫画编剧们能够用一个和彼得完全相同的角色，来去尝试讲述一些他不可能经历的故事，从而让连载的故事保持新鲜感，另一方面则是想要在一些场合为彼得保持自己的身分秘密提供一些便利，例如彼得曾经因为另外一个他的克隆人 ：凯恩（Kaine）犯下的谋杀而遭到误会，被逮捕，莱利选择了冒充彼得被拘留，让彼得能够前去查清真相。

但无可否认，莱利的出现给予了蜘蛛侠的故事更多的温情，他就像是彼得的一个长期流浪在外的兄弟，有着和他一样的面孔，却有着完全不一样的人生经历。然而当他们携手合作时，又能够心意相通，互相信任。

能力特征 ：莱利的在超能力方面和彼得没有分别，具备一切蜘蛛侠的能力，也拥有自己的蛛丝喷射器。不过他因为人生经历过的大起大落更多，心志更为坚定，当彼得也无法抵御毒液这个寄生体对他的附身时，莱利却可以靠自己的意志挣脱，所以他的内心恐怕比彼得还要强大。



▲接任蜘蛛侠时期的本·莱利，为了在外观上和自己的“兄弟”彼得有所区别，他把自己的头发染成了金色。

黑暗复仇者蜘蛛侠
Dark Avengers Spider-Man

本名 ：麦克・加根
首次登场 ：《超凡蜘蛛侠》19 期

个人简介 ：这个所谓的蜘蛛侠其实是蜘蛛侠的主要对手之一诺曼·奥斯本（绿魔）成功骗取政府的支持后，把原本雷霆特攻队里部分成员和一些改头换脸的超级反派混合后组成的黑暗复仇者里的一员。他身披黑色的战服，有着类似蜘蛛侠的能力，却没有他的同情心的行事准则。

事实上，这个所谓的蜘蛛侠，是由他的一个老对头 ：麦克·加根假扮的，他之前作为反派登场时的代号是毒蝎（Scorpion），一个前私家调查员，在参与了一项能够让他获得如同蝎子般特征的试验后，穿上了带有机械蝎子尾巴的战服，开始了和蜘蛛侠之间漫长的斗争。

而他和毒液这个寄生体也是老朋友了，早在他加入雷霆特攻队时，就曾经被毒液附身过，而且对这种力量产生了非常严重的依赖性。而到了黑暗复仇者时期，再次附身到加根身上的毒液已经变得更为野性，而加根的行为也变得越发疯狂，甚至连把他放进队伍里的诺曼·奥斯本有时候都难以控制其行为。

最终，在诺曼·奥斯本因为多行不义而失势时，这个所谓的“蜘蛛侠”也被正牌的蜘蛛侠击败，结束了他那疯狂的“英雄”生涯。

能力特征 ：使用毒液仿冒的蜘蛛侠能力，并且极其容易失控，化身为庞大的怪物攻击并试图吞吃其他生物——甚至是其他超级英雄和反派。

▶哪怕是在以毒蝎的身分登场时，麦克·加根就已经是蜘蛛侠最难缠的对手之一。



▲正在和毒液（下）鏖战的猩红蜘蛛（上）。



▲已经陷入了暴走状态的麦克·加根对上了正牌蜘蛛侠，最终被对方和惊奇女士联手击败。



蜘蛛侠 2099 Spider-Man 2099

本名 :米圭尔·奥哈拉
首次登场 :《超凡蜘蛛侠》365 期

个人简介 :前文提到过的来自于未来的蜘蛛侠，在连载的前期，蜘蛛侠 2099 主要是在他所处的未来时间线里作为英雄战斗，整个故事也颇有点赛博朋克的味道，因为米圭尔的主要对手是 2099 的超级企业“炼金术”（Alchemax）。

炼金术曾经是米圭尔的雇主，他们看中了米圭尔的才华，想要让他研究出一种能够把普通人变为超级英雄的改造手段，而米圭尔特别钟情于蜘蛛侠的能力，便将其作为了实验目标。

但是随着实验进入到人体测试阶段，并且很快导致实验对象死亡，米奎尔看出了这种实验的代价，便心生退意。但是炼金术的 CEO 泰勒·史东用一种非常恶毒的手段来把米圭尔逼回了他的工作岗位 :向他注射了基因毒品“销魂”（Rapture），并且告诉他目前只有炼金术有合法途径获得这种毒品，而一旦米圭尔离开炼金术并试图在黑市上找到这种药物，他们就会立刻报警，让米奎尔身败名裂。

米圭尔想到了一个让自己脱身的办法，他在制作把普通人改造成超级英雄的机器时，输入了自己当时的基因图谱作为测试资料，而如今他可以反其道而行之，通过机器把自己的基因重新纯化，消除销魂的影响。

但是他被陷害了，机器被动了手脚，没有还原他身上的基因，反而将他变成了一半是人类，一半是蜘蛛的混合生物。米圭尔撑过了这个可怕的转变过程，也获得了全新的超能力，从此变成了未来世界当中的蜘蛛侠。

在当时的出版历史里，米圭尔化身的蜘蛛侠 2099 是漫威推出的“漫威 2099”漫画系列中的一个重要角色，所以他身处在一个未来化的漫威宇宙当中，对手里有不少 2099 版本的漫威经典反派，例如毁灭博士 2099（Doom 2099），章鱼博士 2099（Doctor Octopus 2099）和秃鹫 2099（Vulture 2099）等等。但随着漫威 2099 系列取消，这位未来版的蜘蛛侠却幸存了下来，他不但曾经穿越时空，和现代时间线的蜘蛛侠互换位置来扮演过一段时间的现代蜘蛛侠，甚至单独作为蜘蛛侠 2099 在现代时间线活动过好一段时间，也拥有过自己的单独漫画连载，在蜘蛛侠衍生角色里算得上是比较有人气的一位。



▲在《蜘蛛侠 破碎维度》当中，炼金术的时间实验室也作为蜘蛛侠2099的关卡场景登场。


▲米圭尔那心怀不轨的同事亚伦·德尔加托修改了机器的参数，意图让米圭尔万劫不复。

能力特征 :拥有绝大部分蜘蛛侠的能力和自己制作的蛛网喷射器，但是他没有蜘蛛感应能力，取而代之是强化过的听力和超强的视力，甚至能够通过眼睛的结构变化来看到超远距离之外的物体，以及在黑暗中视物。但是他的双眼因此变得惧光，所以在平常行动时需要戴着墨镜。另外他的攀爬能力和蜘蛛侠不太一样，是通过能够随意变化成尖爪的手指和脚趾在建筑的垂直面上爬动，所以只能正面攀爬，而不能像是蜘蛛侠一样，用背部作为接触面“黏贴”在建筑上。


▲蜘蛛侠2099的动态图，可以看到他的双手都伸出了攀爬用的尖爪。



蜘蛛女侠 Spider-Woman

这个称号属于多个角色，不但是因为它曾经被从上一位使用者传承到下一位使用者，还有部分来自其他宇宙的角色其实在她们所属的宇宙当中被视为蜘蛛女侠，不过因为角色涉及太多，这里面只挑出三个比较有代表性的和大家分享一下。

1. 杰西卡·德鲁

首次登场 :《漫威聚焦》32 期

个人简介 :第一任蜘蛛女侠，也是最有代表性的一位。虽然她的英雄代号里的确有蜘蛛，而且超级英雄服装上也装有腋网，但只有初版的蜘蛛女侠设定里她是因为被注射了来自蜘蛛身上的实验性血清而获得了超能力，而在新版的设定里，她是因为在母亲怀着她时腹部受到了一束带有数种蜘蛛基因的激光照射而获得了超能力，变得不再像是旧版那么类似于蜘蛛侠的起源。

随后蜘蛛女侠的人生经历就和蜘蛛侠有着非常大的不同，她的父母因为某个原因神秘失踪，而杰西卡则被招募到了著名的邪恶组织九头蛇中，接受亦正亦邪的模仿大师（Taskmaster）训练。但在同时，九头蛇为了更好地控制杰西卡，对她进行了洗脑，并且植入了虚假的记忆，让她彻底成为了一名九头蛇特工，并且被用于暗杀神盾局局长尼克·弗瑞。

但事事布局千里的尼克·弗瑞成功向杰西卡揭露了她被洗脑的事实，并最终把她策反到了正义的一方，以超级英雄“蜘蛛女侠”的代号行动。所以和友好的邻居蜘蛛侠比起来，蜘蛛女侠的定位更类似于一位女特工，她也是几位蜘蛛女侠当中最成熟

的一位，在众多女性蜘蛛侠衍生角色中扮演着大姐姐的角色。也同样因为如此，杰西卡虽然使用着和彼得类似的超级英雄代号，但是两人之间的交流不算很紧密，反倒是惊奇队长和黑寡妇等几位复仇者联盟中的女英雄和她算得上是好闺蜜。

能力特征 ：包括超人类的力量、速度和敏捷等变异超级英雄常规强化，增强过的听觉和嗅觉，能够抵抗多种毒素和辐射，还能分泌魅惑异性的信息素。她还可以发射出生物能量光波，让被击中的对象感受到疼痛并陷入昏迷，或是直接死亡，并通过手掌和脚掌分泌特殊的液体来产生粘性，以攀爬墙壁。





▲作为九头蛇特工时的杰西卡试图暗杀尼克·弗瑞，并且和神盾局的特工们大打出手。



▲释放生物能量光波是杰西卡的主要攻击手段之一。

2. 格温 · 史黛西

首次登场 ：《蜘蛛宇宙之边缘》2 期

个人简介 ：是的，你们没看错，这位蜘蛛女侠的名字和彼得·帕克的初恋情人一模一样，而实际上她也的确是格温·史黛西，只是并不是地球 616 的版本，而是地球 65 的版本。这个地球当中发生在格温和彼得身上最大的不同，就是被辐射蜘蛛咬了的不是彼得而是格温，所以她变成了蜘蛛女侠，开始行侠仗义。

除此之外，地球 65 也有一些非常有趣的设定，例如这里面的大部分反派都和地球 616 的比较类似，但有一个反派设定大相径庭，那就是蜥蜴博士——或者应该说是蜥蜴，因为在这个宇宙当中，变成了这位反派的，恰恰是彼得·帕克。他为了向学校当中欺负他的人复仇，自己创造出了让人蜥蜴化的配方，但最终败在了赶来阻止他的格温手上，并且因为药物的副作用而死去。结果他的死却被算在了格温的头上，甚至让她被当成了杀死彼得的凶手通缉。



不过如果故事只是这样发展，蜘蛛女侠版本的格温和主世界的蜘蛛侠之间是不会产生任何关联的，但她其实是蜘蛛侠的个人大事件“蜘蛛宇宙”当中原创的角色之一，而在这场涉及到无数个多元宇宙中蜘蛛侠的危机里，她和主世界的彼得得以相遇，两人之间的互动颇为有趣，也充满了温情。

目前来说，蜘蛛女侠版的格温也是蜘蛛宇宙当中创造的角色里最成功的一个，其中最主要的一点得归功于她那时尚的超级英雄造型，以白色为基础，却有着兜帽这个亮眼的元素，粉色并带着烟熏妆风格的眼罩和一双霓光风格的鞋子，令人过目难忘。如今这个角色在动漫展中被 Coser 争相扮演也是其造型成功的一个最好例证。

随后她也得到了自己的个人连载，不过名字不是《蜘蛛女侠》，而是强调她真实身分的《蜘蛛格温》（Spider-Gwen），这个名字也成为了她在漫画爱好者当中的俗称，以和其他蜘蛛女侠区别开来。

能力特征 ：基本能力和蜘蛛侠几乎一致，包括了爬墙能力和蜘蛛感应。但她的蛛网发射器并非自制，而是由地球 65 版本的黄蜂女（The Wasp）赠送给她，所以技术含量比彼得那个自制的喷射器要高，能够直接吸收空气中的水分来生成蛛网液，所以只要附近的空气中有水气，格温就不会遇到缺蛛丝的情况。


▲地球65的彼得化身蜥蜴，除了是想要向恶霸们报复，也是想要变得和格温一样拥有超能力以行侠仗义，但却最终害死了自己。



▲各自身为英雄的彼得和格温，在相遇时其实一开始相处得不太愉快，主要是彼得对她的保护欲太强，让格温觉得自己不受尊重。但最终两人还是互相理解了彼此的伤痛，开始联手作战。

3. 辛迪·沐恩

首次登场 :《超凡蜘蛛侠》(2014 年重启版)1 期



个人简介 :严格来说，辛迪不算是蜘蛛女侠，毕竟她没有使用过这个称号，而是自称“蛛丝”(Silk)。不过在连载漫画《蜘蛛女侠 阿尔法》(Spider-Women Alpha)里，她也是故事的主角之一，所以这里也把她放在蜘蛛女侠的部分介绍一下。

在漫画出版层面上来说，辛迪的出现可以说是一个引出蜘蛛宇宙大事件的引子，她本身的存在也类似于一般漫画当中的“加设定”，因为她的起源故事可以追溯到彼得被蜘蛛咬到的那一刻。在彼得被蜘蛛咬了之后，当时也在场的辛迪变成了第二个“受害者”。

而且和彼得的能力变化不一样，辛迪的能力更为强大，但是她无法控制住这种力量。一位神秘的男子 :以西结(Ezekiel)突然接触辛迪的家人，答应会帮助辛迪学会控制她的力量，并将她带离了家中。

辛迪花了六年来学会如何控制自己的能力，但之后她却被封闭到了一个以西结打造的密室当中——以自愿的方式，其原因涉及到了整个蜘蛛宇宙故事线的起因，太过庞杂，这里就先不细说了。

这一封闭，辛迪就被关了七年，但最后却是因为蜘蛛侠受到了观察者之眼的影响，才发现了还有一个和自己一样被受到辐射的蜘蛛咬过的女孩。他找到了密室，放出了辛迪，却没有想到自己因此亲手造就了蜘蛛宇宙大事件的开端。

当然，在意识到一切无可挽回后，辛迪开始感慨着自己在 13 年后才终于又一次看到了纽约市，又因为家人已经从纽约搬走并失去音讯而感到哀伤。但两人随后发现了一个尴尬的事实 :他们的能力来自于一个同源头，这让他们的蜘蛛感应特别容易转化成一种强烈的相互吸引力，导致两人会不分场合地试图进行亲密接触。(噫！)

这注定了两人虽然在某种意义上关联密切，但并不适合长期接触。所以很快辛迪就改为自力更生，在真相频道(Fact Channel)节目组当中以实习生的身分进行工作，并靠着工作的便利寻找自己已经搬出纽约市并失去音讯的家人，同时也继续进行着她的超级英雄生涯。

能力特征 :辛迪因为和彼得是被同一只蜘蛛咬伤，所以两人的能力也非常相似，但是可能是因为性别差异，辛迪在敏捷度和整体速度上更胜一筹，但是力量上则不如彼得。不过辛迪还有一些独特的能力，例如她的蜘蛛感应能力比彼得要强好几倍——甚至比绝大部分拥有蜘蛛感应能力的角色都要强，而且她可以直接从手指尖端分泌出蛛网，这种蛛网的强韧度堪比彼得制作的蛛网液，而且还能够按照辛迪的意愿编织成各种物体，甚至是服装。所以她在化身超级英雄时甚至不用换装，而是能够直接在自己身体外面织一件战服。(便利度完爆绝大部分超级英雄)

另外她和彼得之间有特殊的感应，辛迪可以在任何地方——哪怕是在不同平行宇宙中之间定位彼得的所在之处。(这终极妻管严技能有点可怕……)



▲因为她是自愿进入密室的，所以辛迪在被蜘蛛侠救出来后，反而还倒过来责怪蜘蛛侠害惨了多元宇宙里的蜘蛛侠们。



▲爬到楼顶上壁咚，竟然还有这种操作？

终极蜘蛛侠 Ultimate Spider-Man

本名 :迈尔斯·莫拉雷斯
首次登场 :《终极漫画揭幕》4 期

个人简介 :是的，虽然前文我们提到过，终极蜘蛛侠其实也是彼得·帕克，但是在终极世界的他并没有主世界的自己那么走运，在阻止诺曼·奥斯本——也就是绿魔伤害他的家人时，不幸战死。



▲迈尔斯被蜘蛛咬到的瞬间。

而在他去世的两个月前，其实有一个少年也获得了类似于蜘蛛侠的能力，那就是我们要介绍的迈尔斯。他是道上还有点名号的大盗“徘徊者”(Prowler)的侄子，迈尔斯的父亲当年还是弟弟的盗窃拍档，不过已经在和妻子生下迈尔斯后金盘洗手，也不太希望儿子继续和仍然在进行犯罪生涯的弟弟多接触。

不过迈尔斯还是不时会跑到叔叔家去玩，结果一回正好碰上徘徊者昨天晚上在奥斯本企业盗窃，并且无意中带回了一只被生化改造过的蜘蛛，于是迈尔斯碰上了一个经典的蜘蛛侠起源桥段 :他被蜘蛛咬了，然后发现自己获得了类似于蜘蛛侠的能力。

但是因为当时蜘蛛侠仍然在世，迈尔斯根本没有想过取而代之或是当个跟班，而是在把自己的能力和小伙伴甘克分享了之后，仍然想要当个普通人。

之后的故事发展就非常王道了，在目击了蜘蛛侠之死后，愧疚于自己没有早一点站出来的迈尔斯终于下定决心，要继承彼得的遗志，化身为新的蜘蛛侠。这就是目前漫威宇宙当中的终极蜘蛛侠的诞生。

在刚刚“入行”的时候，迈尔斯身上有不少个

人特色，例如他的服装并不是传统蜘蛛侠的蓝红配搭，而是黑红色（当然他第一次作为蜘蛛侠行动时穿的是一套经典配色的万圣节蜘蛛侠 Cosplay 服）。而且他也并不像是彼得那么有科学头脑，所以他一开始并没有蛛网喷射器，只能靠自己被强化过的身体能力来飞檐走壁。

当然，他很快就在神盾局和其他英雄的帮助之下，走上了正式的超级英雄道路。迈尔斯甚至获得了彼得家人的肯定，并且从她们手上得到了作为蜘蛛侠最重要的装备：彼得·帕克生前使用的蛛网喷射器，从而让他作为一个蜘蛛侠，变得更加完整。

之后迈尔斯在相当长的一段时间里担任着终极世界的蜘蛛侠，赢得了读者的认同。因此在漫威世界进行了重塑，并诞生了新的地球 616 宇宙后，迈尔斯也成为了这个新世界的一员。而在这个世界当中，他有着一位在超级英雄道路上最好的导师：主世界的蜘蛛侠彼得·帕克。

目前两人共享着蜘蛛侠这个超级英雄称号，但为了方便区分，相信不少人还是会将他称为终极蜘蛛侠。

能力特征：按照蜘蛛侠衍生角色定律，几乎每一个有蜘蛛能力的角色都有一些额外的新能力（蜘蛛侠哭哭），迈尔斯也是其中之一。他拥有全部的蜘蛛侠基础能力，不过蜘蛛感应比彼得要弱，只能感受到最直接的威胁。但和他获得的其他能力比起来，这个弱点也不算什么了。他可以在接触到别人时发出生物电能来直接电击对方，还可以像是变色龙和章鱼一样，把自己和身上的衣服变成和环境一样的颜色，从而达到隐身的效果。

不过他还是个超级英雄新手，而且也太年轻，所以时不时还是会犯一些战术错误，所以总体战斗力还是有点比不上他的前辈。



▲迈尔斯在首次战斗中对电光人使用了生物电击。



▲决定成为英雄的迈尔斯从梅婶手上拿到了彼得的蛛网喷射器和蛛网液。

究极蜘蛛侠 *Superior Spider-Man*

本名：彼得·帕克（奥托·冈瑟·奥克塔维斯）
首次登场：《超凡蜘蛛侠》697 期





►一位英雄的身体里突然被放进了一个反派的灵魂，多数读者感到无法接受也是无可厚非的。

个人简介：这可能是蜘蛛侠漫画史上最离经叛道的蜘蛛侠版本，因为虽然这位蜘蛛侠仍然是彼得·帕克，但是他的脑袋里的思维，却被调换成了蜘蛛侠最大的敌人之一：章鱼博士，所以这个版本的帕克也被漫画读者们称为“章帕克”。

故事的起源是在章鱼博士因为自己垂死而引发的灭绝地球行动中，暗藏了一手伏笔，他知道自己可能会被蜘蛛侠阻止，便安排了一个用于转换思维的章鱼机器人，在最后的时刻偷袭了蜘蛛侠。

结果章鱼博士成功夺取了彼得的所有记忆和他的身体，以此骗过了他的家人和亲朋好友，开始堂而皇之地使用彼得·帕克的身分进行活动。在当年来说，这个设定引起的争议恐怕也就比如今美国队长竟然是九头蛇特工的设定要小一些。



▲帕克工业是奥托在身为彼得时创造的，不过彼得在夺回身体后，还是继续将这个事业发扬光大，例如他把神奇四侠曾经的基地：巴斯特大厦给买了下来，改造成了帕克工业的总部大楼。

但事实证明编剧的这个脑洞还是很靠谱的，章鱼博士的头脑加上蜘蛛侠的身体能力，创造出了一个在道德层面上充满争议，但是的确令人耳目一新的反英雄角色。而在适应了自己的“超级英雄”身分后，一贯自视甚高的奥托（章鱼博士本名）抛弃了友好邻居蜘蛛侠这个并不高大上的外号，自称“究极蜘蛛侠”！

按照自己的行事逻辑和头脑，以及跌破地板的情商，奥托给彼得的人生做了一回加减法。他用更暴力的手段对待敌人，让彼得的一些老对手迅速联合起来与他对抗，也因为缺乏底线的行事方式而在超级英雄当中得罪了不少人，但他更重视家人，在扮演彼得时花了更多的时间陪伴梅婶，而且重视效率，优化了蜘蛛侠的巡逻路线并加入了行侠仗义的优先度考虑，还强化了蜘蛛侠的整体装备。

另外，他因为无法忍受自己不能再使用博士这个头衔——彼得还没提交博士毕业论文——而扮演彼得回到校园，强行帮彼得考了一个博士学位。（还有这种操作？！）顺带交了一个新的女朋友：身材矮小但是人妻属性爆表的安娜·玛丽亚。

当然要说奥托在成为彼得后干的最夸张的事情，就是直接离开了地平线实验室，然后靠着他的科学头脑，开创了日后变得大名鼎鼎的帕克工业，让彼得从原本的工薪阶层一下子变成了闪亮亮的企业 CEO！

不过奥托作为反派的人性缺陷最终还是让他作茧自缚，并且让整个纽约市都陷入到了危机当中。所以在最后的关头，意识到自己并没有这样的能力



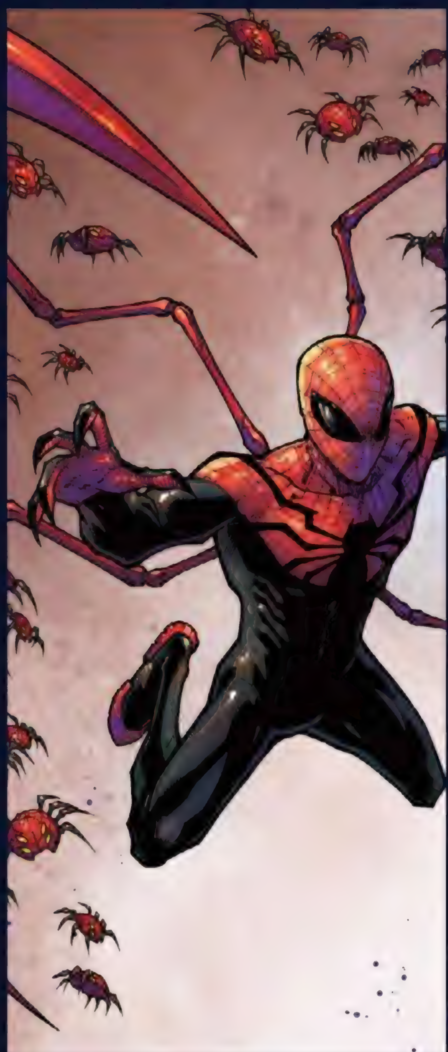
▲认识到自身不足的奥托最后迷途知返，把身体重新还给了彼得。

和决心去扭转乾坤的奥托，反而作出了他化身蜘蛛侠后，最壮烈的英雄之举：在彼得的脑海里删除掉自己，把身体还给了真正的蜘蛛侠。究极蜘蛛侠，也因此成为了过去时。

有趣的是，虽然在刚开始奥托扮演彼得时，读者纷纷表示不能接受，但在 30 期的连载后，当"章帕克"真的要和大家告别时，读者们反而有点舍不得。无论如何，这都是一个令人难忘的角色，他有着明显的人格缺陷，但也不乏让人认同之处。

或许也是因为如此，所以在蜘蛛侠大事件蜘蛛宇宙里，编剧们还是安排让处于究极蜘蛛侠时期的章帕克穿越时空，在这场涉及多元宇宙的危机里，用他那傲慢的态度和充满了实用性的战略思维刷了一把存在感。不过他没有把这段经历的记忆带回过去，所以最后也没有改变自己会消失的命运。

能力特征：究极蜘蛛侠其实用的还是蜘蛛侠的身体，所以在超能力方面没什么变化。但是奥托在科技上的才华比彼得要更高，所以他会使用大量的高科技装备来辅助自己巡逻和战斗，例如用大量的小型蜘蛛机器人来监控整个城市，以及在战服背上加装多功能的蜘蛛背包等等。就算是在奥托离开了彼得的身体后，他除了留下帕克工业这个遗产，还把许多奇思妙想式的装置留给了彼得，让他能够在之后扮演蜘蛛侠时使用更多独特的科技手段。



▲究极蜘蛛侠和他的小帮手们——一群能够监控纽约市的小型蜘蛛机器人。

非蜘蛛侠系衍生角色

限于篇幅，这里只会介绍两个最为成功的非蜘蛛侠系衍生角色，不过他们都非常有特点，说句不太客观的话，甚至可以说是稀饭我个人在漫威角色里的最爱。

死侍 Deadpool

本名：韦德·威尔逊
首次登场：《新变种人》98 期

个人简介：相信通过之前在 PS3 和 X360 平台发售的《死侍》游戏和 2016 年瑞安·雷诺兹主演的同名电影，大家都应该对这个嘴贱的佣兵有所认识了。但可能并不是每一个观众都知道，其实死侍的形象里，有一部分是来自于蜘蛛侠。

死侍的角色构成过程是这样子的：首先，作为他的创造者之一的画师 Rob Liefeld 是 DC 旗下的漫画《少年泰坦》（Teen Titans）忠实粉丝，所以他在创作一个新的杀手型角色时，画出了一个变体版的丧钟（Deathstroke，DC 漫画宇宙里的超级雇佣兵，也是少年泰坦的主要对手）。而作为死侍另外一个创造者的编剧 Fabian Nicieza 决定将计就计，给这个角色取名叫韦德·威尔逊（Wade Wilson），和丧钟的本名施莱德·威尔逊（Slade Wilson）只差了两个字母。

然后，Liefeld 决定在这个基础上给这个角色加入一些额外的个性，所以他想到了蜘蛛侠和金刚狼，决定把这两个角色的特点加入到韦德身上。但他选择蜘蛛侠和金刚狼的原因比较搞笑，是因为他一直很喜欢这两个角色，但是在漫威内部这两人是当红角色，当时轮不到 Liefeld 来负责给他们画漫画，所以他干脆心一横，把两个角色的特点都放进了自己创作的新角色身上来自我满足一下。

最后，Liefeld 基于自己对《复仇者联盟》的爱，决定给自己创作的角色装配一些武器，于是这位有着金刚狼式再生能力和蜘蛛侠式嘴炮的角色还随时带着一堆大杀器，包括武士刀、冲锋枪和手雷等等。至此，死侍就算是诞生了。

不过恐怕连两位创造者都没有想到，这个角色最后变得如此受欢迎，还是在于他那独具幽默感的疯狂思维，以及打破第四面墙的能力。他平常做事颠三倒四，道德标准接近于没有，还有精神分裂，这些设定放在其他角色身上算是严重缺点，到了死侍身上那就是笑点，他的节操总能掉在你最意想不到的地方，闹出你根本想象不出的笑话，从而带给我们意料之外的乐趣。

那么，如果把死侍和蜘蛛侠组合起来，"笑果"会不会加倍？各位读者大人可以不妨找一下这两位英雄联手登场的《蜘蛛侠与死侍》来看看，应该就自有定论了。



▼哪怕在经过"魔改"之后，死侍身上其实还是有不少来自于丧钟的特点，例如他们都是十八般武艺精通的超级雇佣兵——虽然前者干起活来不太靠谱。（笑）



格温侍
Gwenpool

本名 ：格温多琳・普尔
首次登场 ：《霍华德鸭》（2015 年版）1 期





▲看这一屋子乱丢的大杀器，你们是不是想起了自己在《GTA5》里的武器环？

个人简介 ：如果说蜘蛛格温算是蜘蛛侠衍生角色里的神来之笔，那格温侍就是在这个基础上脑洞大开的产物。本质上来说，格温侍就是遵循死侍的创作原理，把格温版的蜘蛛女侠转变成一个有对应风格的死侍，于是，格温侍华丽地诞生了！

不过虽然这个角色有着格温式的超级英雄服装配色和死侍式的超级英雄服装造型，她理论上和两个角色什么关系都没有，就是一个从其他宇宙里穿越到漫威时空的秀逗少女，而且根本没有任何超能力，战斗技巧最多就算是个正常人水平。

然而她也有一点不同寻常的优势，那就是她在自己的世界里看过不少漫威旗下作品的漫画，所以她知道很多英雄的秘密身分和一些没公开的小秘密。但正因为她是穿越而来，所以格温多琳认为身边的一切都是虚构的，她干的事情根本不会产生任何严重后果——反正都是发生在漫画里，所以她就像是个在玩《横行霸道Ⅴ》的熊孩子，开始干起许多非常作死的事情来。

但要说格温侍最吸引人的地方，反而是画师本身。负责她连载的主要画师是来自日本的双人漫画创作组合 Gurihiru，他们非常擅长绘画可爱而带着童趣的角色，作品里包括了偏向日式风格的《降世神通 最后的气宗》漫画和偏向美式的《超能少年队》（Power Pack），笔下的角色融合了美式的艳丽色彩和日式的细腻笔触，而且充满了朝气。

在两位画师的塑造之下，明明是位作死少女的格温多琳也显得萌力十足，和她的个人连载《不可思议格温侍》（The Unbelievable Gwenpool）里那带着荒诞和黑色幽默的故事莫名地相得益彰。

但是作为代价，已经被 Gurihiru 固化了形象的格温侍也变得很难被其他画师驾驭，不但在连载期间更换其他画师时，画面风格令人各种不适应，连格温侍出现在其他漫画当中时也往往被其他画师各种毁形象，不是被画得太成熟，就是被画得太高大，没法还原出那种少女式的娇小玲珑。从个人角度来说，稀饭我还是希望漫威大发善心，直接把这个系列完全交给 Gurihiru 来画，别再折磨我们的眼睛了。



▲Gurihiru的插画水准非常高，无论是构图还是色彩运用都总是让人觉得赏心悦目。



▲其他画师笔下的格温侍……完全变成了另外一个角色……

结语



作为漫威旗下最成功的超级英雄——可能没有之一，蜘蛛侠的人气有目共睹，所以从他身上衍生出的各种娱乐产品以及变体角色也是层出不穷，这篇特企中记载的，只能算是冰山一角，但限于杂志的篇幅，也只能介绍到这里了。要是日后有机会，我们仍然会在 ASAP 情报中心与大家分享更多关于蜘蛛侠的知识和趣闻，敬请期待。

寻找失落的珍宝 唤醒沉睡的记忆

在本期“岁月拼盘”，我们的迷你超任收录游戏介绍也将迎来最后一期。《超级马里奥RPG》以及《洛克人X》相信都是大家耳熟能详的名作，而《卡比之魂》以及Konami的《大盗五右卫门~雪姬救出绘卷》或许各位就不是那么了解了，当然它们都是SFC平台上出类拔萃的优秀作品。在介绍完了包括日美版在内的全部26部迷你超任的收录游戏之后，大家心动了吗？根据任天堂的消息，本次迷你SFC依然会限量供货，届时有兴趣的各位不要错过哦。

YEARS OF ASSORTED COLD DISHES

迷你超任收录游戏介绍（三）

洛克人 X

ロックマン X/Mega Man X

厂商：Capcom　发售日：日本1993年12月17日（日版），1993年12月20日（美版）

在FC平台连续推出了5部作品之后，CAPCOM的经典动作游戏品牌“《洛克人》系列”（在整个系列中也被称为元祖系列）也开始谋求在全新主机平台上开拓新的领域，作为元祖系列分支的“《洛克人X》系列”便由此诞生，1993年11月5日元祖系列最新作，也是FC平台的最后一作《洛克人6》发售。而仅仅一个月之后的12月17日便紧接发售作为“《洛克人X》系列”的首部作品《洛克人X》。

《洛克人X》的世界观设定在元祖系列未来的21XX年。随着科学的发展，出现了拥有能够匹敌人类智能的机器人“Repliroid”，但是在这个人类和机器人共存的世界下，一部分机器人却因为AI突然暴走而变成了反乱机器人，而为了镇压反乱机器人引起的暴动，人类将一部分战斗机器人编制成为“反乱猎人”，然而“反乱猎人”中的指挥官西格玛自身却成为了反乱机器人，并且带领大批部下，为了抹杀人类，创造属于反乱机器人的理想乡而发动了军事叛乱。而本作主人公，身为反乱猎人的“X”和“ZERO”在同伴纷纷倒下的状况下挺身而出，开始了属于他们自己的孤独的战斗。

相比主题强调“打倒操作机器人的恶人”，氛围偏向童话，更适合儿童的元祖系列，以“机器人之间在自我意志下进行不可避免的战斗”为主题的“《洛克人X》系列”的世界观毫无疑问要沉重许多，游戏全篇都在强调“孤独的战斗”，结尾部分的剧情也有着不同于元祖系列的悲伤展开，这也正是本作所强调的“系列的全新展开”的元素。因此“《洛克人X》系列”比起本家系列更吸引年龄层稍大的玩家。系统方面相比元祖系列变化不大，追加了墙壁二段跳和冲刺等动作，角色成长要素也得到了进一步强化。

《洛克人X》全球销量约116万，可以说不负众望地接下了元祖系列的班，以优良的表现成功地为整个“洛克人”家族开辟了新的发展方向。在这之后虽然元祖系列依旧不断有新作推出，但人气已经不及“《洛克人X》系列”。“《洛克人X》系列”后来居上成为“洛克人”家族发展的主轴系列。





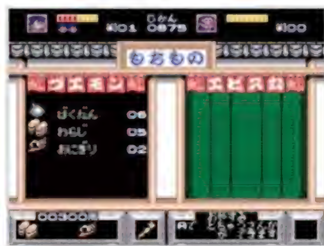
大盗五右卫门~雪姬救出绘卷

がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻

厂商：Konami　发售日：1991年7月19日（日版）

Konami的“《大盗五右卫门》系列”是FC平台颇有人气的动作游戏系列，而《雪姬救出绘卷》则是本系列在SFC平台上推出的第一部作品，本作也是该系列五周年的纪念作。在从FC转战到了机能强大的SFC平台后，本作的画面音效也以全新的姿态展现在玩家面前。玩家将要操作天下闻名的义贼五右卫门和同伴忍者惠比寿丸一起，在充满着和风的江户时代日本大闹一番。





本作的故事以五右卫门和惠比寿丸前去退治寺庙的女幽灵作为起始，五右卫门和惠比寿丸在和女幽灵战斗后，发现了女幽灵的真身其实是侍奉江户的隐秘集团“忍者猫”的成员，由于幕府的公主雪姬被不明人士诱拐，因此忍者猫才四处出动，寻找能够救回公主的志士。由此五右卫门和惠比寿丸便踏上了拯救公主的横断日本之旅。

本作在维持了独特和风世界观的基础上，游戏系统沿袭往作，在动作游戏的基础上了包含了不少RPG要素，玩家依然要在城镇中打听情报，购买物品，之后攻克日本各地的一个个关卡，才能逐渐发现救回公主的线索。相比系列传统的俯视视角，本作增加了不少横版视角的关卡，同时还有不少迷你游戏，大大丰富了玩家的游戏体验。是一款完成度颇高的良作。本作为日版迷你SFC独占。

星之卡比 超级豪华版

星のカービィ スーパーデラックス/Kirby Super Star

厂商：任天堂　　发售日：1996年3月21日（日版）、1996年9月20日（美版）

卡比这个萌萌可爱的粉红生物，现在也已成为任天堂各大游戏品牌中最为知名的游戏角色之一。由樱井政博一手打造的"《星之卡比》系列"是HAL研究所开发，任天堂发行的动作游戏系列，初代于1992年4月27日在GB平台发行。而《星之卡比：超级豪华版》则是"《星之卡比》系列"的第四部正统作品，算上几部外传作品的话，则是"《星之卡比》系列"的第7作，本作的美版名为《Kirby Super Star》。本作的最大特色是整个游戏由包括两个附加模式在内的6个模式构成，这6个模式在保持了卡比本身的基本操作与拷贝能力的基础上，分别有着不同的标题画面、剧情、关卡和游戏形式，如"はるかぜとともに"就是GB初代的重制，而"激突！グルメレース"则是一个以竞速为目的的模式，而"洞窟大作战"则需要玩家收集宝物，探索出口。因此与其说是模式，不如说是一个单独的游戏更为合适。而随着玩家通关各个模式，还能解锁另外3个难度更高的隐藏模式，因此本作相当于是一个由9个各具特色，能够给玩家带来不同体验的小游戏构成的大合集作品。除此之外，本作也是系列第一次在本传作品中提供了双人同时游戏的模式，两名玩家之间还可以使用各种协力能力。这也正对应了游戏标题"超级豪华版"，而樱井政博也在发售前访谈说过"希望本作能带给玩家'物超所值'的感觉"，从游戏品质来看，这句话实在是不为过。



卡比之碗

Kirby's Dream Course

厂商：任天堂　　发售日：1994年9月21日（日版）、1995年2月21日（美版）



《卡比之碗》发售于1994年9月21日，是"《星之卡比》系列"首次登陆SFC平台，是系列第四部游戏也是"卡比球"相关外传的第二部作品，不过本作本次只有美版迷你SFC才有收录。顾名思义，本作中玩家要将球形的卡比击打出去来消灭关卡中的敌人，当关卡中的敌人只剩下最后一只时就会变成一只碗，将卡比击入碗中即可完成关卡。游戏融入了高尔夫球和台球的操作特色，玩家既可以让卡比滚动撞击敌人，也可以将卡比击飞去砸击敌人。整个游戏共有8大关64小关，全部破关后还会追加敌人配置不同的EX模式，卡比本身有体力限制因此不能随意击打，而关卡中也有不少需要玩家利用的机关，因此游戏模式看似简单但其实可研究的要素极多，完成关卡还有相应的评价，全关卡要金评价的难度是相当高的。本作也有着双人游戏模式，依靠满满的可爱元素，丰富的游戏内容和取得高评价的难度，至今都有不少玩家在研究本作的打法并刷新成绩。



超级马里奥 RPG

スーパーマリオRPG/Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

厂商：任天堂　　发售日：1996年3月9日（日版）、1996年5月13日（美版）

"《超级马里奥》系列"作为任天堂的招牌系列，一直以来都是平台动作游戏类型的代名词，而本作则是"《超级马里奥》系列"首次以RPG类型登场亮相。而另一点不得不提的则是本作可是任天堂和Square两大厂商的"梦之共演"的成果。Square凭借着"《最终幻想》系列"、《超时空之轮》等作品，在当时业界各大RPG制作厂商中可谓如日中天的存在，而任天堂将"《超级马里奥》系列"的开发交给了Square可以说是选对了人。本作依靠优秀的品质不仅让"《超级马里奥》系列"的粉丝们满意，也吸引了不少没有接触过该系列的RPG爱好者，无论是对于两大厂商，还是对于"《超级马里奥》系列"本身，这都是一个开创性的举措。

本作的故事起始依然是大家熟悉的套路，来到马里奥家游玩的桃子公主被库巴掳走，水管工又一次踏上了讨伐库巴拯救公主的旅途了。然而之



后发生的事恐怕会让许多玩家始料未及，从天空中出现的一把巨剑将库巴城切开，被冲击震飞的马里奥发现了自己从未见过的敌人。为了探究事件的真相以及找到失踪的公主，马里奥又开始的全新的冒险。

本作画面采用了立体感十足的45度斜视的视角，玩家需要操作马里奥在各大地图场景中探索和冒险，从下方从砖块中顶出宝物的经典设定依然存在，"《超级马里奥》系列"的老玩家们仍然会觉得非常亲切。战斗采用了在当时的RPG作品并不常见的可见遇敌形式。而战斗模式则是传统RPG的指令回合制，手柄上的A、B、X、Y键分别对应不同的行动。同时引入了类似在受到攻击时按下防御键就能发动"瞬间防御"等系统，一些设计理念也被后来的FF8、"《王国之心》系列"等作品所参考。游戏的迷你游戏部分也相当丰富，诸如"爆裂甲虫"等迷你游戏具有让人中毒的魔性，整体完成度相当高。而剧情中更是充斥着大量来自任天堂游戏和Square游戏中，能让系列爱好者会心一笑的梗。另外本作的音乐由当时还是Square社员的下村阳子负责，受到了极高的评价，尤其是OST在二手市场可谓奇货可居，价格通常可炒到数万日元。

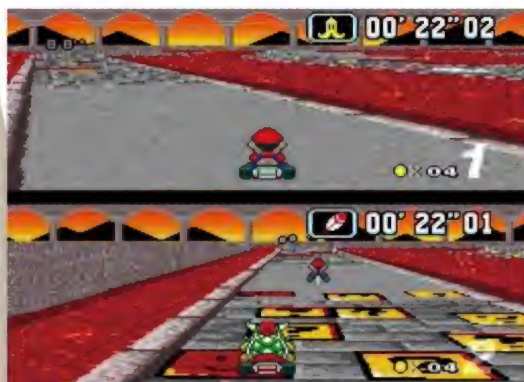


超级马里奥赛车

スーパーマリオカート /Super Mario Kart

厂商：任天堂　发售日：1992年8月27日（日版）、1992年9月1日（美版）

作为SFC首发软件的《F-ZERO》，让任天堂了积累了不少赛车游戏的制作经验。而两年后，作为任天堂招牌游戏人物的马里奥大叔也亲自驾车开上赛道，和众多来自"《超级马里奥》系列"的经典角色一起，开始了一场勾心斗角的卡丁车大赛。本作可操作的角色除了马里奥之外，还有路易吉、库巴、桃子公主、大金刚jr、乌龟、蘑菇小子等7人，不同的角色有着不同的性能。本作的赛道不像传统赛车游戏那样一马平川，路上会有诸如食人花、油桶等各种障碍物，同时本作的最大特色是开创性的设计了"在比赛时利用道具干扰对手"这一要素，弯道和加速在本作中不再是竞速的最大因素，手握强力道具在关键时刻一发逆转成为了游戏中的常见情景。香蕉皮、龟壳、星星……丰富多彩的道具让许多玩家已经不再把竞速排名作为惟一的游戏目标，而是把在比赛时使用各种道具坑害对手当成游戏的最大乐趣，本作及其续作也因此在之后背负上了"友尽游戏"这一别名。本作在日本销量高达382万（全世界876万），为日本SFC平台销量最高的作品，之后先后在包括N64、GBA、GC、NDS、wii、wiiU、NS在内的每一部任天堂主机上都推出了新作，可以说是继"《超级马里奥》系列"本传之外，又一部任天堂主机上的定番作品。





超级马里奥 耀西岛

スーパーマリオ ヨッシーアイランド /Super Mario World 2: Yoshi's Island

厂商：任天堂　发售日：1995年8月5日（日版）/1995年10月4日（美版）

在《超级马里奥世界》作为SFC首发游戏于1990年发售之后，"《超级马里奥》系列"正传短暂的沉寂了一段时间，而任天堂也把大部分精力都放在N64首发游戏《超级马里奥64》的开发上。而以小恐龙耀西作为主角的《超级马里奥 耀西岛》则是在这段时间内，任天堂推出的一款"《超级马里奥》系列"的外传作品。不过由于耀西这个角色最早出场于《超级马里奥世界》，因此在欧美地区本作则被视作《超级马里奥世界》的续作。因此当时在欧美则以《Super Mario World 2: Yoshi's Island》的标题发售。

《耀西岛》的世界观设定和剧情与"《超级马里奥》系列"本传有着很大不同。本作的故事发生在马里奥和路易吉兄弟还是婴儿的时期，由于乌龟一族的占卜师卡梅克预测到二人将来会对乌龟一族不利，就先下手为强掳走了路易吉，而我们的主人公耀西就背负了保护婴儿马里奥并拯救路易吉的重任了。相比系列往作，由于主人公换成了耀西，在操作方法上也有着很大的不同。耀西的最大特色是可以伸出长舌吞下敌人并将之变成可以作为武器投掷的蛋，对于系列老玩家来说可以体验到全新的感受。而游戏中被耀西背在背后的婴儿马里奥也不是全无战力，依靠关卡中获得的星星同样可以变成和以往系列一样的无敌状态。本作的画面采用了类似蜡笔手绘的配色风格，塑造出了梦幻般的童话氛围，极具特色，同时游戏卡带和《星际火狐》一样搭载了"超级FX芯片"，在画面的放大缩小和回转处理上有着非常出色的表现。





游深度 CULTURES OF GAMER 岁月拼盘



读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★时隔两年，暑期特刊终于和大家再次见面了！去年因为有UCG 400期纪念特刊，所以暑期特刊被取消了，这一等就是一年。我们很高兴地看到，如今暑假期间有足够多的内容来支撑这本特刊，为此我们也对内容进行了一些调整，去掉了上半年大事件回顾以及暑期游戏补习班这样的传统项目，增加了对三大展会的详细报道。本期还同时有《DQ》和《FF》两款新作的攻略研究，这在以往也是相当少见的。不过我们满意不是真满意，关键还得看读者大人的心情，欢迎各位对本期杂志做出点评！

★下期杂志我们会为大家献上《神秘海域 失落的遗产》等游戏的攻略，以及科隆游戏展的全面报道。进入9月后，就是东京游戏展的周期了，另外10月我们也为各位准备了至少两大惊喜，不过目前还不能透露，请各位多多关注接下来的UCG。



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

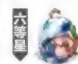




Email 杀龙战士：我要吐槽！我忍了好久了，是的，就是六等星的形象，在看到他形象确定的那一刻我竟不由得脱口而出“南无三！这是何等标准的无慈悲JOJO立！”跟昴星团简直天造地设的一对儿。（虽然昴星团更偏向游戏王一些？）

接下来是稍微正经的吐槽。看到上期有人提到画风不对个人觉得是不是跟时期有些关系？举个例子，三日月、梦叶、哪尼（包括初心者）的画风就是硬朗的直线和狂放的粗线条，而水无月、六等星、余烬就很淡化线条。说不定看画风识别编辑们的入职时间或成可能？

那么各位小编觉得《FF7》的重制版会在PS十几能发售第一章呢？看宣传片剧情已经有细小的改动，小编们对《FF7》的期待值能达到什么程度？



六等星：小编形象的诞生其实也反映我们画师替换、成长的历程，新编辑的形象肯定要比老编辑精细很多（听上去挺可怜的）。其实我自己有设计人物形象，不过被大家一致认为姿势太过普通，于是一不做二不休直接选择了婀娜多姿的JOJO立。至于《FF7》重制版，个人是相当期待，毕竟是作为经典的作品如此大换血，个人觉得PS5公布的时候，应该就能玩到第一章了吧（后面还有好多章啊）。



众老编：我们也想来个小编形象高清重置版啊。



北山彩：有点期待我的新形象了。

编|辑|部
游戏风向标

勇者斗恶龙Ⅺ PS4版 | 4人



这次的勇者一定是历代头最硬的勇者！

——由于会撞到天花板，以往"《DQ》系列"的勇者在室内场景中是无法使用鲁拉咒文（传送魔法）的，而本作PS4版勇者终于不再受此限制了，对此水无月的感想如上

Pyre | 3人



……（酝酿话语）

——当被问道《Pyre》是款什么样的游戏时，三日月想到了本作中那个犹如三对三篮球的战斗系统以及风格独特的世界观设定，一时语塞。

DJMAX 致敬 | 3人



身残志坚，永不言弃！

——每晚在《DJMax 致敬》里进行复健的哪尼喊出了这样的口号。

大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟 | 3人



麻烦Capcom你们下次能把这种剧情非常连贯的作品捆绑在一起卖吗……？

——悲剧地发现自己已经差不多把1代的剧情忘光了的八重樱露出了绝望的神情。

仁王 DLC | 1人



一代版本一代神，代代版本绝境神。

——六等星面如死灰的看着一身花费了不少时间重新打造的装备，伤害却仍然不如绝境流的随手一刀。



Email Joh Wang：个人相当喜欢法老控的"《轨迹》系列"，最近《闪轨Ⅲ》发布了，极其期待，可是一直没有中文版的消息。但是最近连着几期发觉UCG的发售目录表里《闪轨Ⅲ》赫然写着中文，是小编搞错了还是独家内幕？



发售表作为实用性极强的栏目，一直在不断地优化改进，希望加入更多的游戏信息，但也随着信息量的加大，出现了不少低级问题，在此再向各位玩家说声抱歉。

关于标示中文版的问题，如发售日较近且公布了中文版，但未说明具体发售日时，发售表上仍会标示中文版，待到发售临近仍未宣布中文版发售日时，会更改为对应其他语言。其次，对于育碧、Falcom、SIE这些曾宣布过旗下系列中文化的厂商，虽没有对单独一款游戏表明语言版本，以往发售表仍会标示为中文版，但如今引起了读者的误会，上期已更改为对应的其他语言版本。

《闪轨Ⅲ》目前暂未官方宣布中文版，不过去年台北电玩展上Falcom曾公布过该系列都有中文化计划，结合目前《闪轨Ⅲ》在国内的影响力，中文版可以说是八九不离十了，同步的可能性也非常高。你看《伊苏8》的特典都包含了中文版的《闪轨Ⅲ》设定小册子，更别说前段时间大受欢迎的"奇迹之轨迹音乐会"了。



Email skoolist：一直都很喜欢《魔戒》这部奇幻大作，无论是世界观设定、还是恢弘的故事都非常对胃口，电影版也看过很多遍。前几年听闻出了个《魔戒》的游戏名为《中土世界 暗影魔多》就非常期待，但等游戏发售后就傻了眼，没有中文版，我英文水平又很一般，想凭一己之力硬把游戏啃下来，但打得实在是不怎么样。幸好续作《中土世界 战争之影》公布会有中文版了，这下子可没有不玩通的理由了！



前一阵子美服PSN打折小编我也低价买了一个年度版，说实话这游戏除了剧情和兽人小队长系统以外，游戏的系统部分都是东拼西凑的，战斗是来自自家的《蝙蝠侠》系列"，而移动和通过高塔开地图的设定又和《刺客信条》类似。不过结合效果非常不错，剧情也可圈可点。话说读者们如果针对续作感兴趣的话，不妨去找前作来玩一玩，除了游戏本身素质很高以外，最近官方还更新了游戏，玩家可以把前作培训出来的小队长继承到续作。话说这游戏是可以改名为"兽人小队长经理"了吧。



Email Versus：贵刊421期的《缤纷六月俏佳人》的栏目不错，但我看见露娜那个环节有点不对啊，当时诺克特开完挂后就直接睡在了露娜的身边，怎么变成了抱着露娜和她一起沉入水中？而且我又把剧情回顾了一遍，怎么都没找到小编所说的情节。所以是我玩了假的《FF15》还是小编玩了假的《FF15》？



这位读者请回去再通关15遍《FF15》（笑）。其实我当时也只是囫囵吞枣地匆匆过了一遍剧情，不过一起沉入海底这个还是记得的。其实你仔细回忆回忆应该就能想起来，因为睡着的是成年的王子，而一起沉入海底的，却是幼年的模样。





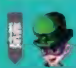
Email 月色真美：趁着《FF12》出高清版的好时机正打算补习一下这款满分神作，稍微查了些资料才得知原来《FF12》和松野泰己的其他几款游戏是同一个世界观吗？如此看来松野的野心着实不小啊？可惜他现在已经不在SE里，他的世界观也很难再得以延续了吧。如此说来似乎也好几年没见过松野的新游戏了……



《FF12》确实和松野泰己的不少作品是同一个世界观，这个世界叫作伊瓦利斯。当然要说明的是，松野泰己只是《FF12》制作初期的制作人，之后他被辞去了这一职位同时离开了SE。所以《FF12》里面到底有多少内容和设定是松野泰己在负责的，我们也说不清楚。至于这名天才近几年的状况嘛……我想告诉您的是，就在前段时间，松野泰己和伊瓦利斯这两个名字又和《最终幻想》走到了一起。至于《FF12》为什么被不少玩家称为神作，以及松野泰己到底在做什么，就请大家阅读422期的特稿"再度奏响的第十二首水晶赞歌——回顾曾经的《最终幻想Ⅻ》"吧！



Email 张易雄：关于之前说的410-411期合刊上面的2016全年内容索引在网上刊登，便于需要某个老游戏攻略的读者去入手老杂志的问题。我突然想到，就把索引那几页提出来做成一本免费的电子书上架UCG的APP，这样就解决了，比放在网站上似乎更好。我看到之前APP里上架过《PSV专辑 攻略索引》，其实就是那样啦！



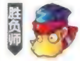
之前把这个内容整合在网上主要是方便读者大人一边看电脑屏幕，一边在平板/手机的APP页面上翻找杂志来购买，而如果做成免费的杂志当然是没什么问题，不过使用便利度上其实可能还及不上放在网站上面高，毕竟读者大人需要频繁地进入/退出这个索引，然后再去购买杂志界面翻找对应的书籍。



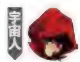
Email 日沛：最近因为一款手游的缘故，感觉整个游戏业界又要当背锅侠了。以前在我小时候，家长老师们就视游戏为洪水猛兽，就好像在孩子身上发生的一切问题都是游戏导致的一样。那时候我就在想，等我们这一代人成长起来之后，肯定能够更好地与子女们沟通，一起享受游戏的乐趣，绝不会随意把锅甩到游戏的身上。但从现在的情况来看，我可能太理想主义了吧。UCG的小编们以后如果有了自己的孩子的话，会让他们很早就接触电子游戏甚至二次元的那些东西吗？



我其实想说啊，现在给舆论带节奏的这批人，也就是比之前的人年轻个十岁吧，还远远不到我们这一代的地步啊，毕竟要在咱们的行政机构爬到能够一定程度上进行决策的地位，30多岁大约是做不到的吧，所以我们这批已经开始步入中年的游戏人们还是任重而道远啊。



小胜已经在接触游戏了，毕竟也是经常来编辑部这边耳濡目染嘛，相信以后他们这一辈人应该是对游戏习以为常了，毕竟当他们长大的时候，身边几乎所有人应该都对游戏这种娱乐方式有足够了解，现在这种尴尬的情况应该就不会再发生了吧。



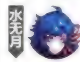
我估计那时候又会出现什么新的娱乐方式，然后被我们这些那时候的老年人口诛笔伐2333。



好像有点道理！



Email 微笑的胖虎君：偷偷摸摸来和小编们吐个槽吧。不知道小编们有没有那种特别没有时间观念的机友？我这就恰好有一位。凡是约他一起做某件事，几乎就没有能准时的。比如约个电影，肯定会迟到个5分钟，约联机打游戏就更别提了，约晚8点的话8点半能上线就不错。每次都有些原因，所以也无法对他发火抱怨，只是觉得很无奈。因为大家都是工作党啦，本来晚上能一起联机的时间就不多，再耽搁一下就更玩不了多少了。但周围能一起玩家用机游戏的朋友就那么几个，所以也不能抛弃他（奇怪的说法？），只能匿个名偷偷抱怨一下吧_(:з」∠)_。



首先安慰下这位读者，对于有这样一个不守时的朋友而给集体活动带来困扰我也能够感同身受。其实也正如您所说，毕竟大家都是工作党，有时候个人娱乐被迫为家庭和工作的原因让路，碰到这种情况也只能相互之间多多理解吧。但如果您的朋友的行为确实也给您和其他朋友联机游戏带来太多困扰的话，我觉得不妨还是开诚布公地和他交流一下各自的想法会比较好？



Email 真夜中的翔太：在微博看到了PS4似乎被破解的消息，原本是很担心的，但看了下转发评论，发现现在中国玩家的正版意识已经非常强了呢。想想看十年前PSP破解是何等的喜大普奔，再到现在玩家们对破解几乎不会感到兴奋，还真是天翻地覆的变化。希望以后大陆的游戏市场也能越来越正规，越做越大！



十年前盗版市场的泛滥，除了正版意识的薄弱外，更多也是国内购买渠道的匮乏以及价格昂贵等问题。如今市场虽说还不够正规，但国区特有的优惠政策以及老百姓的生活水平提高，相比以往要方便且低廉不少，正版游戏的普及化也是情理之中。



关于最近PS4破解的消息，希望广大玩家还是不要贪图小便宜。破解机只是通过PS4的备份漏洞，通过替换硬盘到达离线游玩的效果，不仅联网即锁，无非是合购认证漏洞的一个变种方式，而非真正的技术层面破解。并且替换硬盘的方式无法保证购买PS4的质量，并且价格昂贵，看似是捡到了便宜，实则只是奸商们高价抛售二手PS4的一种新手段。目前官方已经出补丁修复了破解漏洞，之前的破解机已成为不能接游戏的废铁。



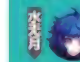
Email hyq717828：本人于今年7月21日在海淀附近一家老字号游戏机店购买了PS4 Pro，这家店我在他家买主机和正版游戏得买了12年左右（从2005年开始）。现在我有2台PS4主机，老的放在我现住地，Pro放在新装修的大别墅内（非炫富，卖了一套老房趁便宜又买的），新买了4台4K+HDR电视，正在爽《幽灵行动荒野》，感觉4K+HDR功能太强大了，原来的主机1080p在同样的环境下夜间作战看监视楼里的狙击手只能看个脑袋轮廓，换成4K+HDR后，狙击手面部看的非常清楚，距离都是300米左右，狙击楼里面没有灯，这区别太大了！



HDR所带来的观感提升确实非常明显，最近我也买了4K+HDR的显示器，表示深有同感。不过这功能还是得在画面素质本身就不错的游戏上用才行，因为当我打开《FF15》的HDR效果后，不由得感叹道，原来这游戏的贴图竟然差到这种程度?!然后默默地又把HDR给关了。



Email 好想吃肉：有些游戏，真的不能单纯靠外表来判断。比如《DQ》系列吧，如果只从名字和人设来看，似乎是很全年龄向的、正能量向的游戏，但实际上里面的成人向元素很多（当然前提是你能看得懂）。还有《口袋妖怪》这种明明是儿童向的游戏，当我得知原来还有小精灵被吃到灭绝时，整个人都不太好了……

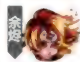


是啊，一说到这个就想起"《DQ》系列"每作都有的经典"扒笑扒笑"事件了（笑），而本作的色气担当玛尔蒂娜姐姐更有多种服装要素满满的剧情和技能。而《精灵宝可梦》更是各种黑暗都市传说的高发地，有些是属于未公开的黑设定，有些则是玩家根据各种蛛丝马迹的推断和脑补，虽然我个人玩《精灵宝可梦》时很早就接触这类内容，对此还是有着很高的抗性，但对您的遭遇还是深表同情（拍肩）。





Email 杨树春：UCG目前单论游戏的流程攻略，无论是时效性、涵盖面、还是综合水平，应该说还是比较好的，所欠缺的是剧情攻略的数量和质量。另外制作一款游戏的攻略，毕竟也是因为喜欢一款游戏而制作，UCG不少的攻略还是太机械冰冷缺乏可读性——当然对于攻略来说要写的兼具实用性和趣味性难度还是较难的，但这才是彰显水平的地方。另外对于一些热门大作，固然大篇幅的攻略可以更详实深入，但是任何游戏都会有不喜欢它的群体，比如近些年发售相对比较频繁的"《怪物猎人》系列"，虽然国内曾经因为PSP风潮而出现不少"《怪物猎人》系列"的粉丝，但是不喜欢该系列的游戏爱好者也大有人在，UCG每逢"《怪物猎人》系列"攻略动辄就是十几甚至几十页的攻略篇幅，而有的游戏攻略却分成多期刊登甚至有的攻略就没了下文、一些二三线的佳作也没有获得攻略的机会，建议《游戏机实用技术》杂志社在攻略的选材和制作上还是要找到一个合适的平衡点。



来编辑部这么久了，能够更加深刻地感受到攻略对于UCG的重要性。与网络上的攻略相比，总体来看UCG的攻略所涉及到的游戏更多，且攻略本身的专业性更强，我想这也是我们受到读者们喜欢的原因之一。对于一款游戏对应攻略篇幅的多少，其实是受到多方面的影响，比如写攻略小编的爱、游戏本身的受众范围、游戏的内容量、截稿时间、该期杂志的其他内容等等。杂志本身只是一种提供内容的载体，这种载体提供诸多内容供读者选择，部分内容有读者喜欢或者不喜欢都是很正常的，重要的是我们一直在用心写内容并提供选择。至于说在攻略的选材和制作上找到平衡点，我们其实一直在努力，但很难说一定能做到所有人都满意。也希望大家多多给我们来信，告诉我们你们想看到什么内容。

如果你喜欢 UCG，

不要容忍任何一个缺点；

如果你讨厌 UCG，

请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网淘宝店 shop.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email 侍魂鸟：一年一度的游戏大赏活动还太遥远，个人建议 UCG 在暑期档也搞点活动，一来丰富大家的暑期生活，二来也算是为 UCG 做推广，大家都放假在家，就算没活动在书中发一把扇子给我们总可以吧？难道你们不知道今年特别热吗？



这扇子是个好提议，可惜提晚了，如今夏天都快过去了，前几天刚刚立秋，只能等待明年了。至于说活动，今年虽然咱们没在 Chinajoy 开展台，但十一我们是有活动的，过几期应该就会公布了，请密切关注我们的官微官博哦！



Email 阿鲁卡多殿下：小编们好，我想说一下"天下聚会"的问题，申请"天下聚会"时需要写预计人数，这个问题实在是不好预计，我在上个月刚刚组织了石家庄"天下聚会"，在聚会之前有几个朋友说聚会那天过来玩，可是到了那天以后，他们都没来。还有我在外面也发了许多小广告，为了让更多的人加入这个大家庭，可是有一些人连看都不看就扔了，我也是很心酸。不过也有一些好消息，有从天津特意赶过来的玩家，也有从杂志上看到聚会预告过来的本地玩家，还有从百度贴吧里看到消息的玩家，只是人都不多。我想说的是这个预计人数真的是不好预计，说多了，担心没什么人来参加；说少了，又怕万一来的人多了，导致某些人拿不到纪念品，所以人多人少是个无法预料的事情，希望小编们想想办法！还有，今年是我举办的第七届聚会，一年一次也确实是不容易，尤其是在这个都在玩手游的年代，我不知道能不能坚持到第十届，我想如果能坚持到第十届的话，来个十周年纪念什么的，哈哈哈~



玩家聚会到没法确定人数的确是个令人头疼的问题，更别说还有分发大家纪念品。现在如今物流那么发达，其实可以在聚会完之后通过快递的方式补上纪念品。没想到时间流逝，都已经举办到第七届聚会了，以前看杂志的时候发现每次都是北方店举办聚会，看着我这个南方人心里痒痒，希望以后还能够继续办下去，并且能有更多的城市能举办这种形式的玩家聚会。



Email 传说翡翠玉龙骑士团团长：看到淘宝上 FC 才卖到 300 不到而且还附带几百款游戏，而任天堂推的 SFC 却高达 700，虽然就个人而言是尽量支持正版的，但是如此高额的价格差的确让我有点心生怀疑，买正版到底值不值？传统小霸王和 SFC 到底有多大区别？



呃……首先所谓的传统小霸王是任天堂 FC 的山寨版，FC 发售于 1983 年，而 SFC 是 FC 的后续机种，发售于 1992 年，它们之间的区别就相当于 PS2 到 PS3 这么大。其次任天堂之前也发售过只内置 30 个游戏的 FC 的经典迷你版本，价格也要 5980 日元。至于本次迷你 SFC 的购买价值，我个人认为还是收藏价值大于实际使用价值，无论是之前迷你 FC 内置的 30 个游戏还是此次迷你 SFC 内置的 21 个游戏，都是被玩家和媒体所一致公认的经典作品，对于从那个时代走过来的老玩家来说，有着特殊的情怀。而如果您是有着准备补课 SFC 游戏的目的，这几十个经典作品的价值也是值得优先去体验的（虽然 SFC 上的经典游戏实在太多了，迷你 SFC 还是有不少我个人非常喜欢的经典作品没有收录）。



Email 草原瑾：《勇者斗恶龙XI》真是厉害！本来以为 3DS 版只是 PS4 版的劣化版，没想到几乎是两个完全不同的游戏啊！太厉害了！但这样一来就苦了写攻略的小编们了，两份游戏，每份少说也得 100 小时吧，而且还不能互用，这工作量想一想就倍感绝望啊！



是的，这次《勇者斗恶龙XI》两个版本的差别非常大，PS4 版有着优质的画面表现和更贴心的系统细节设计，适合新玩家入坑。而 3DS 版的许多设计则更贴近传统"《DQ》系列"，情怀满满。2D 和 3D 的画面模式带来的体验也完全不同。而且还有大量独占要素，因此两个版本都绝对值得一玩。本作我们在攻略和评分上也将之当成两个不同的游戏来对待。至于攻略方面，本作依靠超丰富的内容打个 100 个小时还真不夸张，当然该爆肝爆肝，为读者们带来尽量详近的攻略也是我们的义不容辞的责任，本期杂志迫于时间和篇幅将先为大家带来本作 PS4 版的系统解说和流程攻略，而下期将预定为大家奉上各种深度研究。而 3DS 版的完全攻略将预定在《掌机王 PLUS》上推出，各位敬请期待。

本期奖品



大奖：索尼中国提供PlayStation 三折伞1 把 Ubisoft 疯兔磁贴1 张（共3 张）

问卷调查

1. 你对本期暑期特刊有何评价，请写下你最满意和最不满意的内容。

2. 9 月的众多游戏中，有哪些是你希望 UCG 大做特做的？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 9 月 5 日，以发件日为准。

419 期奖品

PS4 日版《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》游戏 1 份

狼图腾	2551660200@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

18069298786	18069298786@wo.cn
anakin	1508540676@qq.com
reyis.liu@qq.com	reyis.liu@qq.com
大卫猪肝	dicky.long@163.com
m15012683682	m15012683682@163.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**

邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**

邮　　编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

妙卿

★首先恭祝费天王 36 岁生日快乐！

★今夏足球的转会大戏果然好看，2.2 亿的内马尔亮瞎所有人双眼。这数字就算放到《GTA》里，也要花好大力气才能赚到，真是服了。

★这边的游泳池每个月有那么两三天是免费开放的，8 月 1 日这一天我兴冲冲地跑去体验了一把，结果排了一个小时队后才得以进去，然后就看到满满的一池子人。我顿时就打了退堂鼓，然而一看那人山人海的更衣室……以后我还是别贪这种小便宜了。

★顺利通关《地平线 零之曙光》，评价也从一开始的 10 分降到了 8.7 分左右的水平。游戏大方面没有问题，但细节一塌糊涂，特别是最大 100 个的资源包，严重影响了游戏体验。不过总的来说仍能算是我在 PS4 上玩过最满意的游戏之一了。

★《真·三国无双 8》终于有了实机影像，而且有中文配音，大感动！不过感觉这个地图大归大，却有些空洞无物。不像《地平线 零之曙光》、《塞尔达传说 荒野之息》那样走到哪里都有收获或惊喜。动作方面的变化感觉也有些奇怪，希望只是前期版本的问题吧。



本期个人签名

九寨沟，加油！

三味线



◆对于只看过《超人迪迦》（港译）的本人来说《捷德奥特曼》这部特摄片实在是太难懂了！ M78 星云是啥？贝利亚又是谁？虽然对这些系列中的复杂设定一脸懵逼，但这并不影响我看得很开心。不得不说 11 区人的想像力确实是丰富，就连我儿时认知中的奥特曼现在也都能够随便合体了。对此我感觉是挺随便的，因为就连怪兽也可以和奥特曼愉♂快地合体变成新奥特曼……这种操作我是真的想不到啊！

◆从香港动漫电玩节回来后大腿抽痛了好几天，毕竟这次展会一天最多时竟有三场舞台活动和采访！我和北山杉都需在紧密的时间里马不停蹄地在舞台和媒体室两边来回奔跑，中午除了啃一块官方供给的三明治外便再无进食，可以说是对精神与身体的双重考验。不过作为第一次出差的菜鸟，虽然在这趟旅程中遇到过不少囧境，但，这些宝贵的经验可都是千金难买的东西啊！细细一想，这不正是这份工作的"福利"之一么？突然爽到。

本期个人签名

奥特曼——捷德！

古林



●在亲戚朋友的好评轰炸下看了《战狼 2》，片子本身的质量的确挺优秀的，重要的是，故事的主题能让人有所触动。话说这片子真的让我体会了一次什么叫"全民观影"，就连工作日的晚上也是场场爆满，我跟家人二刷的时候连正常的位子都选不到，只能靠边坐……下一部求军方提供更多的协助，多拍点让人起鸡皮疙瘩的实际演习画面啊！

●《大逆转裁判 2》通关，没有丝毫遗憾，所有谜团都收得相当完美。老实说相比没有"大"字的正统数字作，我更希望《大逆转》这个外传性质的作品能够有所发展。因为前作的挖坑问题，2 代的销量也许会不大好看，但却再次让系列老粉丝看到了"逆转"的独特魅力，也让游戏两部作品的口碑经历了一次名副其实的"大逆转"，实在太戏剧性了（笑）。

本期个人签名

《大逆转2》真的是太棒了T_T。

六等星



┣一年一度的全球最高电竞赛事 TI 又开战了，今年中国战队的状态相当不错，势如破竹，LFY 对战 VP 的那场比赛更是看的我都跳了起来。看上去奇数年的诅咒就要被打破了，估计当读者们拿到本期杂志的时候冠军已经出炉了，期待今年中国队能拿到一个不错的成绩，CN Dota，Best Dota。

┣《仁王》的第二弹 DLC 再一次刷新了我对于这个游戏的下限，还记得年初本篇刚出时我说过类似"这游戏注定要成为数据游戏而非动作游戏"的言论，引得不少人提出质疑，然而小弟果然没有辜负我的期望，不知道那些人看待如今的《仁王》是否会有和我曾经一样的看法呢？（其实刷起来还是蛮开心的，毕竟我也是一个大菠萝玩家。）

本期个人签名

我再重申一遍……



马修



刚来编辑部入职时，因为距离空调有些远，所以买了一个电扇用，一晃十多年过去，电扇依然坚挺，但是运行时明显有了噪音。噪音的主要原因是积灰，深圳虽然算是空气很清洁，但也耐不住十多年来的积累，于是终于给风扇拆开，把里面给擦得干干净净，重新组装后，风扇静静地送风，还是很有成就感的。但仅仅舒适了一周，风扇就坏掉了，略不幸……

上期截稿后的周日，鉴于天气太过闷热跑步太难受，就刷个共享单车骑着锻炼，结果一下子玩起了兴致，足足蹬了 32 公里、大约 3 个半小时，路上不乏各种上坡下坡。在蹬到家附近在烧烤摊等烧烤时，一瞬间竟然感觉到回到了高中时跟同学们周末骑行出游的旧事，然后心里暗自对完全未退步的体力小小地骄傲了下。不过第二天开始，大腿就开始酸痛了。

本期个人签名

最近经常被月饼广告刷屏，以为中秋在即，一看日历旧历7月还没到呢。

《DJMAX 致敬》上架当日就迫不及待去买了呢，第一次接触音游就是 PSP 的《DJMAX2》，对这系列的感情也是蛮深的了。看着歌乐曲的宣传 PV，所有熟悉的旋律，真的是非常感动，新加的乐曲也有不少喜欢的，尤其是主题曲，这个 PV 做得也不禁让人联想到《用网络天使》（笑）。

本季度动画最喜欢的果然还是《New Game》第二季啊，制作水准相当稳定，在很多场景都花了很大心思，第二季相对第一季气氛沉重了一些，虽然能看得出制作组还是尽量保留了欢乐的气氛，但是终究作为新人进入公司后职场气氛又要大变了吧？！作为一名心态已老的宅，还是喜欢看些轻松点的啊……对的，比如像《骑士&魔法》这种从头到尾还可以用到筷子都的片子！

老编个人签名

【动画&小说】这期除了一篇比较大的特企，自己在杂志上没啥贡献，不过其实还是忙一个暂时不能透露的内容，具体是什么大家估计过两个月就知道了，这里还是卖个关子。

网上搜刮的工作内容有限，这期的个人休闲时间相对减少了一些，但时候刚是了像曾其实也是在忙乐乜西，所以就本已经不怎么有时间去看的动画和小说则因此成为了不错的消遣，晚上边吃饭边看一个部分的看一下动画，或是读一段小说，然后觉得头再干一段，也算是劳逸结合吧。

所以这期就想要说的，就是动画《骑士&魔法》的动画，以前原作小说，说来惭愧，自己之前其实是在网上读过这本小说的免费分享版本，所以才会对本作的漫画和动画如此关注，但读着发现网络上的连载随着更新上小说都还未日万长，想来想去，自己还是应该像是在Steam 上面自己当年的盗版“补票”一样，好好买下本作的小说来读一读。

结果这段时间上网去查，原本是想要在看看官方的简体中文，没想到出了一套台湾版还没有出简体，想要看中文就得只能买台版，于是在淘宝上找了家代购，还发现只能买到第一卷到第五卷，比较新的第六卷和第七卷甚至都还没有翻译成中文。买下后便是漫长的等待，足足半个月之后我才终于拿到了这五卷小说，实在是让人等得有点心焦。想想到以后要是有孩子的同学们现在都是用这种方式来买，再次深感这个年头要做就靠着自己赶上一个轻人有多困难，也更感到孩子们的那种人生不可思议的感觉。

但是怀旧总是存在的，所以消费的冲动有时候也实在是难以抑制。这不，当我发现能够在淘宝上买到《杀出重围：人类分裂》的小说《黑光》（英文原版）时，我的购物的心，又在蠢蠢欲动啊！

拿到个人签名

【铅】买到这期杂志的时大家可能已经知道了，“把好字带给中国玩家”计划的下一个目标是《黑魂 1+2 双组合》，这套书从印刷到实现拿到了手中，等了整整一年，等得我大脑都锈了。而且《3》有着《1+2》在中国市场的销量才有下一步，免不了要用力的，决定要推 100 度推荐各位买买买！

【金】不知何时养成了这边用着手机的坏习惯，一直没什么事，前几天摔了一跤，摔得小惨，而手机也居然为了保护手机，光荣负伤。我觉得是好事，但是我这个坏习惯有多危险，也并因此在过了更大的伤害。各位也千万别再边走边玩了，因为这一点都不好玩儿！

【银】在没开空调的时间就睡着了，结果睡在地板时感觉自己不知道过了多久的噩梦，总体已经开始起雾，一米八的大床和我的这家居然。受到一万点惊吓的我，感受到了生命的威胁，是不是要学会怎么把温度调节好呢？

【铜】买到个像素字游《PPKP》PK 网络，组合出招，可以看到不少经典格斗游戏和知名游戏里的梗，打起来也非常爽快，体的单机，带着是关卡压力。（所以这不是广告，因为根本收不到一分钱！）

胜负师

老编个人签名

PSN等级达到100级一周年，开心挺进中

※上个月开始做了一个在线的日语学习，大多不要说，虽然我我的是日语跑团，看似水平还凑合，实际上因为日语全部靠 ACG 作品自学的来，所以就是把那一堆糊涂，而且几乎张不开口，再加上日语与汉语原本就是同一个语系，很多情况下就算对个别单词也是看起来也有不懂的，只要能看懂汉字部分，意思也就往往能猜出个八九不离十，这也就导致了我经常会忽略掉语法部分……这次痛下决心好好开始来一下语法，才发现语法学起来真的无比痛苦，而且自己也已经有几年没有上过学了，感觉大脑有些跟不上记录的内容，实在有些苦恼呢 orz，现在开始一边快乐学不完 N1 的全部规则，简直就是 BUG。

拿到个人签名

八重樱

※这段时间几乎全部都在沉迷《勇者斗恶龙XI》，本作真是让我在很少玩到的充满了浓厚的感动之中，虽然主要玩的是 PS4 版，但是 3DS 版游戏的特点内容的像素元素也让我感觉实在有购买一份的必要。另外：这作的BGM真的相当真是太棒了！

※《真·三国无双 8》是我很喜欢的那种（开放之中的）版本公布得还早，有点意外，目前地图了解到的也是比较正确的让我有点大跌眼镜，看来这次不少二三线角色的剧情要就又会是一次大换血了。

※上上周的某一天老编拉我们去看《花与少女》吧，我觉得好，其实是除了片前在社交网络上看过一眼大概知道这个片名之外很多不知道这片到底讲什么。这是一部小清片也和影视完全不会让人有啥期望，但是看完后会觉得意外不错的电影，不过片的二次元部分作为影片的导入其实还好，当然我对这一主题也不是很主要，算是国产青春片里的较佳作了吧。

拿到个人签名



★把漫画《高达 EXA》补了，前面的剧情还算可以，不知为啥最后几话有点崩坏的感觉，准备开始看《高达 EXA VS》。

★《假面骑士 Build》9 月 3 日播出，屯了一年的《假面骑士 EX-AID》终于可以看了，听说剧情还不错，十分期待。

★因为在玩《影之诗》，所以也顺势追起了《巴哈姆特之怒》，总而言之实在是太好看了，而且每一集的作画都很不错，各种满帧和 3D 特效简直爽爆，这下算是理解了为什么叫 Cygames 土豪了。

★看了《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》公布的鬃岩狼人 - 黄昏形态（暂且这么叫），这造型不由得令人有点失望，感觉只是把白昼黑夜两种形态混在一起，建模在白昼形态上稍作更改而已，不知道会不会因为 3DS 的机能和卡带容量限制而影响这款续作的表现。总而言之，NS 版的正统作赶快出吧！

本期个人签名

上次在签名喊完愿望之后没几天就实现了，这次再来一波。许愿时光长靴。



☆这个月在群里和朋友们说起希腊神话的事，刚好谈到阿喀琉斯和帕特罗克洛斯的事，在得知两人的关系在历史上被认为是情人的时候整个人三观都要被震碎了，阿喀琉斯可是我看希腊神话的那近十年里惟一喜欢上的英雄……虽然当年读特洛伊的部分时也是觉得两人的关系有些不一般，当时也只是以为自己想多了。在群里讨论完之后马上就跑去谷歌了一下，结果发现维基上面还专门有个“阿喀琉斯与帕特罗克洛斯”的词条，而且还提到了两人的关系带来的影响（被影响的人居然还是亚历山大大帝）……吓得我马上去亚马逊买了本译林的《希腊神话》电子版来压压惊。

★跑去亚马逊的电子书分类里去买了几本希腊神话相关书籍之后发现国内电子书的价格都很便宜，平日里都基本在 Book☆Walker 或者索尼的 Reader Store 买日文的电子书，而售价基本是书本原价，因此对这个价格差异感到了震惊……然后当晚就下单买了几十本书屯着。

本期个人签名

准备开始早就不记得是第几次重新阅读《希腊神话》。



◆和预料中一样，《SV》在 7 月底的更新对部分卡的能力进行了调整，吸血鬼中几张强得离谱的“假卡”都被削弱，不过由于还有其他准假卡在，换个打法还是比其他职业强，所以依然占据天梯的半边天。另半边则是死灵，本来死灵就不弱，只是之前吸血鬼太强导致风头被盖过，削了吸血鬼可以说令死灵再次崛起。这次削卡最令人不解的是竟然连祭司和龙也中招，本来新环境里这两个职业就没占到什么便宜，这样一削就变得更弱了，可以说这次调整基本没有发挥太大的平衡作用。

◆最近朋友圈经常晒零食，晚上看可真叫一个煎熬，最后终于忍不住问来了购买链接，而且最糟糕的是受不住满减、包邮的诱惑，一不小心就买了一个人吃不完的量，这下不知道要吃到几时了。

本期个人签名

好久没看电影。



☆身为一个多年的龙骑士 07 厨，这次麽多嘉年华终于见到并且采访到龙骑士 07 本人了！（算是又达成了一个小目标）虽然他的作品向来有很多恶趣味的情节，但是见面后才发现他本人其实意外地很幽默和健谈。而且还是个深度游戏迷，比如问他遇到瓶颈期时会怎么办，他的回答是“我会关上房门打开空调打开 PS4 打丧尸游戏（笑）”。但话虽如此，他的认真和一丝不苟的态度还是令我乃至其他来参加活动的龙骑厨很感动，比如签售会上面明明只要简单地签个名就 OK，就算要带画也可以像旁边樋上至老师那样事先准备好打印版的，可他偏偏还要给粉丝们画速写，而且差不多人人有份，导致签售会的时间延长了好几次。而理由也很单纯——粉丝千里迢迢跑来这里也不容易，希望他们也能满载而归。实在让人没话说。

☆麽多嘉年华那边发生了件颇为尴尬的事，原本我还挺期待看看那个《高达 VS》的比赛的，然而因为一直连不上服务器，拖了两个小时到 3 点多才开赛，开赛之后打了两盘左右又频繁出现了掉线现象。实在看不下去只好去别的地方逛逛，到快要散场准备采访的时候又回来瞄了一眼发现还在掉线，结果到最后都不知道这场比赛有没有分胜负。这也是最近我想不打《高达 VS》的原因，要是打随机或野人，一个晚上大概要浪费一半人生在掉线上。



本期个人签名

龙骑士 07 签绘速写的“奇迹之魔女”（出自《海猫鸣泣之时》），回头我要把这个供奉起来。



◎ PSN 的白金数量在 7 月破百，第 100 白则留给了《生化危机 代号维罗妮卡 完全版》。8 月底还有《生化危机 启示录》的 PS4 版将要发售，看到增加的新要素估计还是会玩……再次强调我不是白金党，只是 100% 强迫症。

◎《勇者斗恶龙》的剧情和整体风格都一直比较“朴实”，可能这也是我在两大“日本国民 RPG”中更青睐这个系列的原因。始终认为“讲好一个故事、讲一个好故事”，才是 RPG 的根本。

◎《DQ》的“罗特三部曲”将在 8 月底以下载游戏的形式登陆 3DS/PS4，虽然画面过时，但我应该都会买一份。毕竟《DQ Ⅲ》是个人在系列里最喜欢的一作，情感分永远无法取代。

本期个人签名

近期阅读《新史太阁记》（作者/司马辽太郎）

梦叶



@自从开玩《DJMAX 致敬》后，每晚就陷入了“再弹最后一曲就停”的无限循环。虽然初上手时技术的退步让自己唏嘘不已，但随着每天的练习越来越感受到拇指的“进化”！这个系列可以说是我的音游入门作，其实一开始自己对于这种“看时机听节奏按键”的游戏方式很不理解，甚至可以说是排斥，认为有那功夫还不如去练习真乐器，但在我第一次看到《DJMAX》的音画表现后就彻底被其对“炫酷与美妙”的诠释所征服了，一首《Ask to Wind》更是坚定了自己入坑的决心，之后就真的有种打开了新世界大门的感觉（笑）。

@不过说起来音游我好像就只热衷于“《DJMAX》系列”和“《吉他英雄》系列”！现在已经被人说成是守旧派了～ SAD ～

本期个人签名

这辈子能再次玩到《DJMAX》实在是太好了！

余烬



▲上海的天气真的是太热了，在参加 CJ 的那几天在外面行走简直跟进了蒸炉一样。本来是想趁着这次 CJ 亲眼见见业内大佬或者红人的，结果也就只隔着玻璃看了一眼武人叔。虽然大佬红人没遇见，但遇到了熟人，我居然在上海碰到了老家四川的大学同学（虽然不是一个班），然后久违地说起了四川话（好像平常说的是普通话一样）。只能说是“缘，妙不可言”。

▲除了见到了熟人外，CJ 期间还专门去见了下我们的读者。虽然说是“我们”的读者，但却拿出了一本十周年的图鉴让我在上面签名……不愧是老读者啊！能以小编的身分和读者们聊聊是一件很让人高兴的事，毕竟小编们其实都是希望读者能关注并了解自己的。所以以后有机会了，大家也可以来约我啊。

本期个人签名

写完这条签名，CJ加《FF12》的繁忙工作算是告一段落了。

北山杉



· 参加香港动漫电玩节算是来编辑部的第一次出差，整整 5 天跑下来，只有一个感觉：累。由于很少能有机会坐下，因此在 5 天里基本上我的脚都是处于疼痛状态，脑海里顿时浮现出人鱼公主的身影（捂脸）。

· 最近每天晚上的“吃鸡”活动是少不了的，但吃鸡率却低得令人发指，每次到最后关头总是掉链子，第二拿了一大堆，吃鸡却很少，不知道是自己的战略出问题了还是应该多跳机场练练枪。

· SNH48 的总选举胜利落下帷幕，本来今年打算去到现场的，但刚好和香港动漫电玩节撞上一起了因此只能当一个“屏幕超 V”了。今年的总选竞争激烈了许多，从成员的发言上就能看出来，但我认为这样的趋势蛮好的，毕竟偶像的玩法不就是这样的嘛，老是那么和和气气的我还以为是在看国内综艺呢，最后祝愿我推明年再接再厉了……

本期个人签名

塞纳河的夏天结束了。

三日月



《晶体剑》制作组新作《Pyre》成为了今年以来给我惊喜最大的游戏（之前是《掠食》），虽然游戏玩法依然是那么的非主流，但胜在好玩，剧情和音乐依然是那么的赞，角色间的“同伴情谊”刻画也比某个知名系列的最新作好多了。然而没有中文，安利不了（躺）。

在查看 Take-Two 的财报后我才发现，虽然已经没多少玩家关注（包括我自己），《黑手党Ⅲ》的剧情 DLC 实际上已经出了三个。虽然游戏评价不咋样，但实际上我玩得还是很开心的，肌肉车、爵士乐，包括整个游戏氛围我都是挺喜欢的。听说游戏经过更新后还加入了子弹时间什么的，找个时候补补 DLC 吧。

《漫漫长夜》将近一个世纪（夸张说法）后终于推出了正式版。由于在之前 EA（Early Access）版的生存模式中我经常选的难度是最低难度，结果正式版玩剧情模式后时各种水土不服，不是被狼咬死就是掉进冰湖冻死。但游戏本身还是很好玩的，剧本暂时看来也挺有看点，就是剧情即时演出有点挫，考虑到这货还有主机版，对生存类游戏有兴趣的玩家不妨找来玩一下。

本期个人签名

五十米开外石头打兔子百发百中，加拿大雪原上的Archer，那就是我。

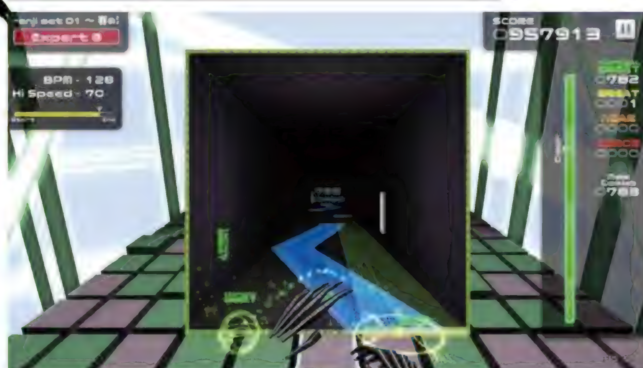
哪尼

◆不知道各位是否了解一款名为 Leap Montion 的体感设备？这小巧的玩意儿只要通过一根 USB 线接上电脑，就能带来精确度颇高的“隔空取物”体验。它三年前刚发售不久后，我便在好奇心的驱动下入手了一台，然而新鲜劲儿一过，在角落里一吃灰就是好几年。而最近无意中发现了一款日本开发者基于 Leap Montion 技术制作的音乐游戏——《TAKT-RHYTHM》，虽然只是同人作品，没想到完成度极高，立体轨道式的玩法新意十足，并且识别精度也非常不错，曲目方面则涵盖了不少经典的东方及 Vocaloid 曲目。如果你也有 Leap Montion，那么我强烈建议你试一试。

▲最近入手了一台消费级别的 HDR 4K 显示器，虽然由于价格的原因，在亮度方面并没有严格达到 HDR10 的完全标准，但接上 PS4 后所带来的感观差异，也已经足够明显。尤其是《地平线 零之曙光》，第一次在游戏里感受到阳光倾泻而下的绚烂。在试验了数款作品后，我得出的结论是——画面本身就不行的游戏，还是别强行开 HDR 了，简直就是缺点放大器。

本期个人签名

《DJMAX》天下第一！



下期

游戏机实用技术425期 新学期袭来！ 更多精彩 敬请期待

神秘海域 失落的遗产

韩国版黑道圣徒：混沌特工

超高评价独立游戏：PYRE

3A品质独立作品：狱刃

科隆游戏展 详细报道

gamescom

VOL.28 ■《泰拉之战2》预约开启，野村哲也加盟

TOUCH 指间方圆 .UCG



VOL.

28

TOUCH·UCG

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：闪乱神乐 忍者大师 New Link
设计：anubis

指间方圆

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 2

前瞻
怪物弹珠
——全面回归，手游 RPG 王者归来！ 6

特稿
阿波罗剧场
——FGO 中那些被称为“王”的英灵们（1） 8

每期一荐

noded

用节点来创作，悠着点，别打结

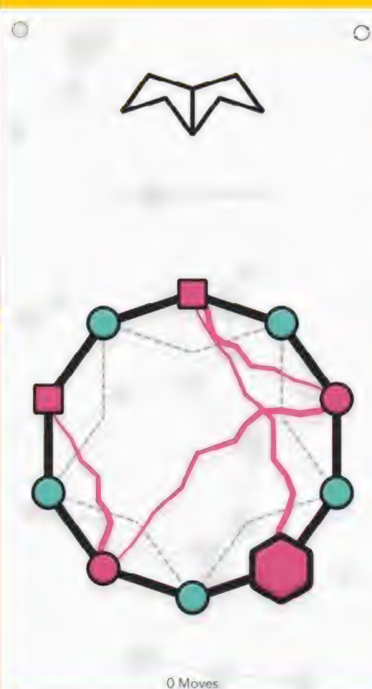
















EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



黑暗深渊
in:dark

由日本独立游戏制作人おづみかん带来的像素风动作游戏，正如标题“in:dark”，游戏的场景设定在海底深渊，失记的少女朝着暗流涌动的最深处不断下坠，收集支离破碎的记忆，避开企图吞噬灵魂的敌人，惟有达到最黑暗之处，方有可能寻得真相，重见光面。那些散落的记忆，是武器，也推动着故事前进。



雷顿的神秘之旅 卡翠艾尔与大富翁的阴谋
レイトンミステリージャーニー カトリーエイルと大富豪の陰謀

这次的“《雷顿》系列”新作不仅有移动版，而且同步发售，对应多个国家和地区。可惜国区不在此列，游戏也不支持中文，不过对于系列死忠来说都是可以克服的。虽然新作相比以往的作品，有着剧情低龄化、谜题数量较少的问题，但总体素质可圈可点，移动版还有价格上的优势。



暴雨狂风 王国之战
Stormbound: Kingdom Wars

游戏开发商 Kongregate 推出的集换式卡牌新作《Stormbound Kingdom Wars》在 Android 平台先行推出后，个性十足的画风和精美的卡牌设计得到了一致的好评，简单且不失乐趣的玩法也非常适合闲暇之余来上一局。而本作近期会将会登陆 iOS 平台（不含国区），喜欢卡牌对战的玩家可以留意一下。



Neo Angle
プロジェクト東京ドールズ

霓虹灯闪烁的复杂迷宫内，跟随复古的旋律，让光铺满整个场景。向这些 80 年代的经典元素致敬，便是开发者的灵感来源。而这种精致小巧又透着些格调的解谜游戏，很多时候看一眼就让人心生喜爱，画面、玩法、理念都是那样的纯粹。



蒸汽恐慌
Steam Panic

放心，这不是对 G 胖的恐慌，而是一款跳票了 7 年的游戏。作者是一名设计师，这款作品只是他业余时间的兼职，这期间他经历了开发人员离开→自学编程→家人变故等种种坎坷。不过最为可贵的是，虽然迟到了，但他还是信守了自己的承诺，并把七年的经历作为背景融入其中。好作品，何时都不嫌晚。



上古卷轴 传奇
The Elder Scrolls: Legends Heroes of Skyrim

经过了长时间的内测，《上古卷轴 传奇》终于在美国区的 App Store 上架了，正如刚公布时给人的感觉那样，本作可能比你想象的还要更“炉石”一些，无论是玩法，还是特效，不过从好的方面来想，炉石的老玩家们可以轻松上手。当然，游戏本身还是做得相当精致，如果是系列粉丝，可以打上几局。



歌之超时空要塞
歌マクロス スマホ De カルチャー

还记得被“girigiri 爱”洗脑的恐怖吗，现在让你亲自投入其中的机会来了。集合系列历代歌姬的音乐手游《歌之超时空要塞》已经在日服 AppStore 上架，而初始曲目中赫然就有《いけないボーダーライン》。游戏的基本玩法就是坐在机体内跟随歌姬们的歌声打 Call（误），达成“Valkyrie 模式”时则会有机体战斗的演出。



海豚 Alpha
海豚 Alpha

现代生活的压力实在太大，越来越多的人都处在焦虑与忧郁的死循环中，但或许《海豚 Alpha》会是一剂良方。游戏结合了音乐与跑酷的概念，跟随能够舒缓大脑压力的 α 音波，让海豚一次又一次的击破“忧郁水珠”，身心也随之得到了放松。



Pigeon Wings
Pigeon Wings

“鸽”来拯救世界啦，当原本平静的鸽子世界遭到敌人的破坏时，作为飞行员的主角挺身而出，开始了一场永无止境的追逐战。可爱的像素风格下，考验的依然是玩家的反应力——点击屏幕左侧维持动力并保持高度，点击右侧则进行加速或攻击，比敌人飞得更远，才是胜利。



青空 Under Girls！
青空アンダーガールズ！

我实在有点记不清这是 Square Enix 的第几款手游了，而这次又是偶像题材。比较令人意外的是 Live 演出方面倒不是现在流行的音乐游戏，而是更讲究策略的卡牌战斗，用“表现力”、“反击”和“即时表现力”三种操作与对手展开竞争，积累更高的人气，最终赢得胜利。

疯狂联动！《泰拉之战2》多项合作公开

由坂口博信担任制作人的《泰拉之战》将会在年内推出续作——《泰拉之战 2》，制作班底依旧强大，角色设计还是交由藤坂公彦负责，音乐方面也仍是植松伸夫操刀。前作中所采用的“下载量突破回馈”机制赢得了不少好评，因此这次在新作的预约环节，官方就玩起了类似的套路。

第一个参与“商业互吹“环节的便是由坂口博信一手提拔的野村哲也，只要游戏的预约人数突破 30 万，那么野村将为《泰拉之战 2》专门绘制新角色，新角色会以“守护者”的身份登场。



守护者

“守护者”是《泰拉之战 2》的特色之一，每一位角色在进行冒险时，都会有一位专属的守护者陪伴左右。获得守护者的方式自然就是“转蛋”了，入手后可以进一步培养与强化，是提升队伍实力最主要的途径。

守护者拥有两个阶段的进化形态，分别为“DNA 进化”和“RNA 进化”，实力提升自然不必说，造型也会有明显的变化，不同形态的卡图绘制得非常用心。守护者是为泰拉的人民带来力量与无穷可能性之人，灵魂早已升华，且会以各种各样的外形出现，并不局限于人形。





▶纱菈与她的守护者

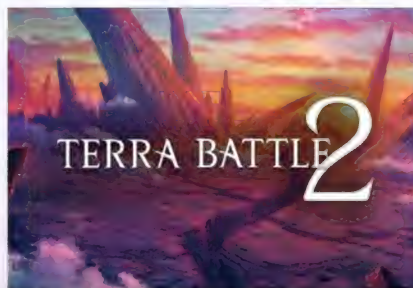
新角色——纱菈

居住在乌尔村的少女，无所畏惧的性格常常让她有惊人之举，就连大人们也会被吓到。外表虽然看似柔弱，年纪也不大，但却有着丰富的知识与阅历。对于“禁断之谷”有着异于常人的执着。



又是横尾太郎

目前正在运营中《泰拉之战》中，由横尾太郎、岡部啓一和藤坂公彦所组成的“TEAM 藤坂”为游戏创作了特别任务“机械少女故事”。而《泰拉之战 2》也确定将继续与“TEAM 藤坂”展开跨界合作，由横尾太郎执笔剧本，岡部啓一创作音乐。他们将参加《泰拉之战 2》的“下载量突破回馈”计划，也就是 Download Starter！各位届时只要踊跃下载，肯定就能促成这一联动啦。



《SINoALICE》新要素追加，《尼尔》联动将至



《SINoALICE》在8月份时将举办新的活动——《第二形态 胎动》，活动期间会有各种各样的回馈大放送，同时还将追加"斗技场模式"，允许最多30名玩家（两队各15人）进行公会战，每天都会开启一次。只要赢得胜利，获胜一方全员都能获得丰厚的奖励。

另外，在《SINoALICE》还没推出前就已经大肆宣传的，与《尼尔 自动人形》的联动也确定将在8月24日上线。不过我比较好奇的是，当噱头都被挥霍完之后，这游戏还能坚持多久呢？

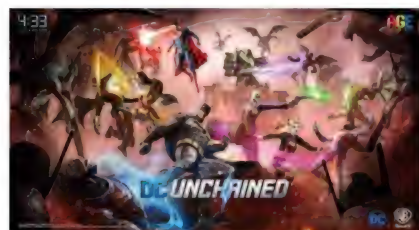


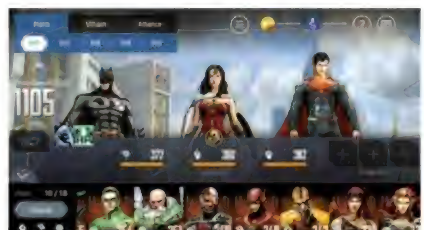
DC宇宙的ARPG即将登场，不过是韩国制造

韩国发行商4:33旗下子公司Thumb Age近期向DC漫画取得了游戏改编授权，预计将在今年内推出一款以DC宇宙为题材的动作RPG——《DC Unchained》。

游戏的参战角色众多，超人、蝙蝠侠、神奇女侠这三位最近的大热门肯定是少不了的，绿灯侠、小丑、哈莉·奎恩等也可以选择。玩家将从超过30位的角色中挑选出3位组成自己的队伍，除了能享受故事模式外，还会有线上对战、限时挑战等丰富的内容。

从公布的游戏画面上来看，2D美术部分还原度颇高，3D建模也算是可圈可点。另一边的漫威已经有自己的全员大乱斗手机游戏，《DC Unchained》则填补了DC在这个部分的空缺，不过素质究竟如何还是得到时候用事实说话。







终结跳票，《动物之森》预计下半年推出

原本预定在2016年就要推出的《动物之森》，几度跳票之后依然没个准信，同期公布的《火焰之纹章》却早就已经上市了。《动物之森》开放度极高的模拟经营类玩法，与移动平台有着相当高的契合度，因此这款作品公布后受到了不少玩家的关注。或许是为了给粉丝们吃个定心丸，任天堂美国的负责人雷吉近期在一次采访中做出承诺，表示这款新作会在2017年的下半年与玩家见面。希望别又是一张空头支票。

不过话回来，虽然任天堂全面拥抱移动游戏市场，但对于作品本身还是非常谨慎，从已经推出的几款作品中不难看出，任天堂都尽可能地保留了原作品的特色，并不断摸索着与移动游戏做更好的结合。而"《动物之森》系列"有着如此高的自由度，在移动平台上又该如何呈现，这绝不是件易事，或许也是新作迟迟未能面试的原因吧。







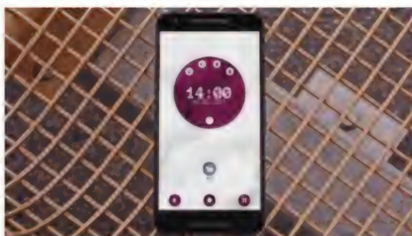
还有这种操作？《伊布传奇》即将上架



看到标题先别激动，这里的伊布和《精灵宝可梦》没有任何关系，而是即便不看足球也都知道的那位球星。没错，这是一款以伊布本人为主角，而且由他亲自监制的一款游戏。英文标题《Zlatan Legends》其实取的是他的名，而非姓的简写。

虽然具体玩法并未言明，不过从宣传视频里来看，不仅和他的足球专业没有太大的联系，倒是穿上了一身闪亮的金属战甲，大有化身钢铁侠的风范，估摸着也是要去保护地球和人类的安全了。要不说现在已经是 8 月份了，真有一种愚人节玩笑的错觉。如此脑洞大开，也确实令人佩服。

比生命还重要的手机，怎么能丢？



如今智能手机在我们的生活中占据着多么重要的地位，已不必我多说了，那么你是否考虑过不小心遗失手机所带来的后果呢？仅仅是重新再买一部那么简单吗？《另一部遗失的手机：劳拉的故事(Another Lost Phone：Laura's Story)》便会为我们呈现出其中的可能性。





或许你留意到了，游戏的标题是“另一部”，那么“前一部”呢？确实这款游戏是有前作的，并且已经于今年年初推出，标题为《一部遗失的普通手机（A Normal Lost Phone）》。由于新作预定在今年秋季才会登录 Steam 和两大移动平台，因此感兴趣的玩家可以先尝试一下前作。

新作将会延续前作的基本概念与玩法，玩家所扮演的是捡到这部遗失手机的人，通过其中存储的信息寻找蛛丝马迹，直到解开一个又一个的谜题，去了解失主所经历的故事，以及藏于其中不为人知的小秘密。



▲一部遗失的普通手机

手机版“无人深空”？《Morphite》即将上架

在今年早些时候，一款名为《Morphite》的第一人称射击冒险游戏登陆了 Steam 的青睐之光，引人注目的不仅仅只是唯美的低多边形画面风格，而是游戏的概念与引起极大争议的《无人深空》颇有几分相似之处。游戏的背景同样设定在多个风格迥异的未知星球中，而玩家则要扮演一位年轻的女性主角展开探索，寻找名为“Morphite”的宇宙元素。而开发商也同样表示，这会是一个极度开放，无限自由的世界，即便是同样的星球，在不同的时间点你甚至能看到截然不同的景致。

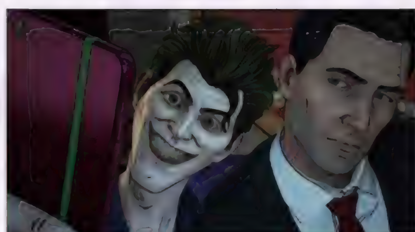
从实际演示中来看，《Morphite》有着更好的节奏与战斗体验，随机遭遇的太空战、交易系统以及在星球间穿梭的飞行体验都更具吸引力。游戏很快将会于 9 月 7 日推出，除了移动平台外，还将涵盖 XOne、PS4、NS 等家用机平台，能否摆脱《无人深空》的阴影为此类游戏正名，到时便知分晓。



移动版稍候，《蝙蝠侠 内敌》多平台上线

虽然有各种各样的小问题，不过《蝙蝠侠 The Telltale Series》还是凭借一如既往出色的剧情和叙事手法，取得了不错的成绩，因此 Telltale Games 也继续与华纳和 DC 合作，带来了续作《蝙蝠侠 内敌（Batman: The Enemy Within）》。游戏已经于 8 月 8 日率先在主机平台上推出，而移动版则由于某些技术上的原因，需要延后两个月左右。

本次《蝙蝠侠 内敌》将分为 5 个章节发售，小丑的回归以及联邦调查员的到来，让哥谭市再次被卷入恐惧的氛围之中，布鲁斯 · 韦恩不仅仅要化身蝙蝠侠，更多的时候还需要以普通人的身份去面对并解决危机。另外游戏还引入了“Crowd Play”，支持线上多人联机，玩家可以与同伴们一同冒险，决定剧情的走向。





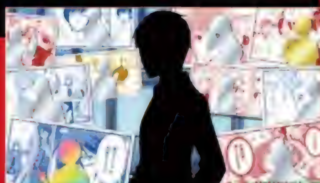
《偶像大師 SideM 现场舞台》详情公开，预约破10万

《灰姑娘女孩 星光舞台》与《百万现场 剧场之日》都已发售，惟一尚未 3D 化的《偶像大师》就仅剩下《SideM》了，而近期《SideM 现场舞台》的游戏详情终于悉数公开，果不其然，还是有音乐游戏的要素。



制作人

本作中玩家扮演的是 315 消费者 .... 呃不，315 事务所的制作人，目标自然就是发掘有潜力的 ..... 男偶像！



培育偶像

本作中收录了丰富的团体组合，不仅风格各异，且涵盖了不同的年龄层，女装大佬什么的自然也少不了，充分满足玩家的不同需求。





◀▲目前公开了十五个组合，共47位偶像，阵容庞大

平常通过“工作”与“课程”持续进行训练，才能让偶像拥有进行演唱会的动力，并加深制彼此间的羁绊，让演出的效果更具观赏性。



举办演唱会

本作的演唱会部分依然采用音乐游戏的表现形式，不过玩法上与《星光舞台》和《剧场之日》有所差别。判定点只有一个，而音符则由两侧斜着飞入，倒更像是 PS4 上的《白金星光》，玩家应该只要点击屏幕的任意位置即可。

丰富的换装

换装是本作的主打特色之一，男偶像们的着装风格将更加的多元化，上一秒是小混混，下一秒可能就是神官。





我回来了！

怪物弹珠 王者归来！

怪物弹珠		iOS
怪物弹珠	mixi	2017年8月



日本mixi公司于7月20日宣布，将会与北京超旗公司合作，把旗下XFLAG工作室开发的国民级手机游戏《怪物弹珠》，重新带回中国市场。这款由知名游戏制作人冈本吉起（代表作：《街头霸王》系列、《源氏》等）亲自操刀的RPG，自2013年9月正式运营后，在玩家中的人气逐步攀升并最终登顶App Store游戏排行榜，2015年中旬更是创下了单日营收420万美元的惊人成绩，目前全球玩家已经突破4000万。

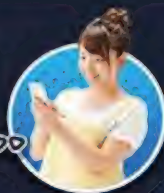
2015年时《怪物弹珠》曾由腾讯代理引进，但由于运营策略的问题，不到一年的时间便宣布停服，这也让不少喜爱这款作品的玩家们深感遗憾并念念不忘。不过开发团队并未放弃中国玩家，而是在不断地在寻求合适的机会卷土重来。因此时隔一年半后，重新回归国内市场的《怪物弹珠》，可谓是卯足了全力，不仅有坚定的决心，也有更大的野心。

目前，新版本的国服《怪物弹珠》已经登陆了App Store，大家可以扫描上面的二维码进行下载。Android版本则尚未有确切的配信时间，使用Android手机的玩家还需要再耐心等待一下。

还记得《怪物弹珠》吗？



一个人也可以玩转怪物弹珠 但…



4人联机更添无穷乐趣！



如今的手游市场面临着严重的同质化问题，而《怪物弹珠》无论是风格亦或玩法上，仍然极具特色——“弹射”操作可谓是独树一帜，角色们通过碰撞进行战斗，在传统的回合制系统上融入了动作性与随机性的乐趣，不仅上手简单，也为玩家提供了更有深度的研究空间。拥有强力角色固然重要，但运用技巧重点攻击敌人弱点，同样也是致胜的不二法宝，这意味着游戏中比拼的并非只是“财力”的雄厚程度，反而更看重玩家本身的技术、经验与积累。两种战斗风格、五种怪物属性，搭配丰富的技能与必杀技，弹指之间便是无穷的变化，让战斗回归纯粹乐趣，而不仅仅只是机械化的点击。



即时联机也是《怪物弹珠》的特色之一，游戏充分考虑到多人同乐的需求，不仅支持最多四名玩家共同挑战副本，甚至还能够近距离进行本地联机，聚会时与朋友们一同游玩，显然比各自为战要有趣得多。游戏，就是要大家一起才更好玩！

多元联动，泛娱乐计划

7 月 26 日，华视互联与日本 mixi 株式会社在上海举行了《怪物弹珠》的中国区 IP 泛娱乐战略合作发布会。包括漫画、动画、电影、周边等在内的游戏联动项目，将由华视互联独家运营，以“本土化”为中心，推出更多符合中国粉丝们喜好的优质内容。

姗姗来迟，但诚意十足

此前不太成功的经历，让这次的回归更加显得意义非凡，因此官方不仅会总结此前的经验，同时也展现出更多的诚意，在各个方面进行更有针对性的调整，希望让新老玩家们都能更快上手并融入到游戏中：



1、直接开放日服后期版本的主线任务，尽可能在体验上统一步调，方便玩家获得更多的经验与金钱，享受等级飞速提升的快感。

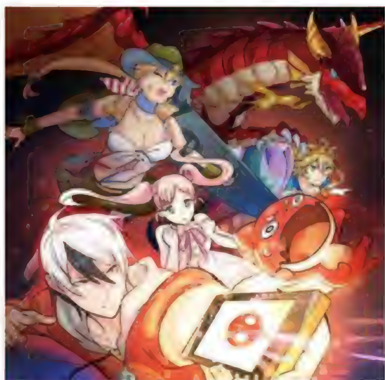
2、每天均有 4 个降临副本，而随着游戏的推进，在一个月后每天还将额外追加一个超绝副本，保证新鲜感和乐趣。

3、“记忆书库”将提前开放，方便玩家更快入手神化素材，强化自己钟爱的角色。

4、日服已有的第三方作品联动内容，将会在国服上线后陆续展开。

5、针对不同阶段的用户提供丰厚的礼包。

6、包含漫画、动画、电影、周边等衍生内容也将逐步引进国内，目前四格漫画已经全部翻译完毕，在游戏之外为玩家们呈现出更加多元化、本土化的内容。



全新漫画 热血来袭

新漫画名为《怪物弹珠之异空传说》，这是一个专门为国内玩家所创作的全新故事：在人与怪兽共存的世界中，由于对怪兽的力量怀着恐惧之心，人类发明了“制御装置”，并成立屠龙者组织，利用怪兽的力量，发动了歼灭怪兽的战争。多年之后，一位立志要成为屠龙者的驯兽少年，却在一次失误中导致怪物失控，都市遭到了严重的破坏，而他的父母也因此跌入另一个世界中，生死未卜。为了寻找父母，少年与儿时的伙伴一起踏上了冒险的旅程。

目前，《异空传说》的第一话内容已经在腾讯动漫、爱奇艺漫画等多个国内平台上线，在等待游戏正式开服前，不妨先去一睹为快。

新一季的动画正式上线

2015 年时，《怪物弹珠》的动画版正式在 YouTube 上配信，讲述了回到童年街道的主人公焰莲，手机里突然被安装了从未见过的游戏——《怪物弹珠》，并带着从手机中来到现实世界的怪物展开了战斗。之后他与同样握有钥匙的水泽葵、影月明、若叶皆实等人一起，开始了一场不可思议的冒险。

而在第二季的动画中，焰莲等人将面对更多新怪物，同时也迎来了一位新的伙伴——来自美国的转校生玛娜·李文斯顿，他们又将面对什么样的危机呢？

目前第二季动画也已经由华视互联引进，玩家们可以在优酷和 BiliBili 两大视频平台上同步观看。

剧场版及续篇锐意准备中



《怪物弹珠》的电影剧场版——《怪物弹珠 THE MOVIE 前往起始之地》于去年 12 月在日本本土上映后，受到了粉丝们的热捧，首个周末的观影人数近 4 万人，斩获当周周末观影人数的冠军，票房收入则超过 4 亿日元。

目前华视正式将这部作品引入国内并在网络平台上发行，并且电影续篇也正在紧锣密鼓的制作当中，未来极有希望能够引入院线发行，为粉丝和电影观众送上一份大礼。



APOLLO THEATER

阿波罗剧场

文 darkness

从本期开始，新栏目“阿波罗剧场”正式登场，我们将在这里为大家带来与《Fate/ 冠位指定》相关的丰富内容，登月之路漫漫，权当途中消遣又何妨。那么第一期的内容，就来聊聊 FGO 中的“王”吧。

FGO中 那些被称为“王”的英灵们

序言

《FGO》中的英灵来源大可分为四类：其一为传说中的英灵，他们的真实历史和功绩大多无法考证，仅凭口口相传的神话或英雄史诗作为其英灵存在的基础，这类英灵因神话史诗赋予的各种特性往往是最强的存在。；其二为真实存在的历史人物加以传说 buff 从而转化为半人半神的存在，他们的能力是其生前的伟业与死后人们追思所赋予的传说所杂糅起来的，这类英灵现界时往往作为众神在人间的代行者，强大的同时还沾染了一丝神迹。；其三为纯粹的人类，他们的存在极为简单，纯以自身实力在正史中留下了浓墨重彩的一笔。这类英灵与神灵本身无关，他们是当世活着的神话与开拓者，被召唤时多以星之阵营现界。；其四是数量最少也最为特殊的英灵，这类英灵本身并不存在，只凭一个概念作为存在的灵基，如安哥拉纽曼其本身为“Zoroaster”教义中“身负此世全部之恶的青年”这个概念，无名无姓甚至性别也不可考。

在历史上以“王”之身存在的英灵因他们本身身为王的特殊性使得他们为了巩固自身的统治都会赋予自己“神的代行者或天选之人”这一类定义，理所当然成为了第二类英灵。到目前为止 FGO 日服总计出现的王之英灵除去重复出现的共计 18 位，分别是：亚瑟王、尼禄、凯撒、阿提拉、吉尔伽美什、列奥尼达、罗慕路斯、亚历山大、卡利古拉、大流士三世、布狄卡、大卫王、所罗门、罗摩、梅芙、拉美西斯二世、尼托克丽丝、克里奥帕特拉。笔者会参照世界编年史、野史和小部分传说从在位时间、主要功绩、疆域版图规模、历史评价这四个方面分析这 18 位王之英灵。

列颠的骄阳！永恒之王与骑士团

亚瑟王称得上是一位神秘的王，不列颠人民坚信他的存在并且在现英国境内存在据说是亚瑟王长眠之处的墓地，然而人们对他的了解多源于野史传记和凯尔特神话。传闻亚瑟王有一头太阳般耀眼的金发，面貌干净整洁。他恪守骑士精神，善良，正直，仁爱，忠诚，有礼，但同时又善于独立思考和制定自主作战计划。

传说亚瑟王是前任国王尤瑟王的私生子，出生后便交由宫廷大法师梅林抚养。梅林将亚瑟寄养在了一位王国的贵



族家中并时常出现在亚瑟身边以一种亦师亦友的身份传授亚瑟学识武艺以及身为一位王者所应具有的一切品德。直到在尤瑟王过世后举行的比武选王中拔出石中剑后梅林才正式公布了亚瑟实为尤瑟王私生子这一秘密，传说中的亚瑟王正式登上历史的舞台！

提起亚瑟王人们想到的最明显的两个标签就是圣剑和圆桌骑士团。传闻亚瑟王一生拥有过两把圣剑，其一为前面提到的石中剑，其二才是助亚瑟王征战天下的圣剑 Excalibur，又名湖中剑。石中剑因亚瑟王违反骑士精神而断裂，在梅林的指引下亚瑟王来到圣湖得到了由湖中精灵阿瓦隆所铸圣剑 Excalibur。在这里还有一点不得不提，虽然王者之剑只有一把但是湖中剑不仅有一把，笔者严重怀疑阿瓦隆应该是个铁匠，他所铸的宝剑贯穿于整个亚瑟王与圆桌骑士团的传说，这里不是重点暂且不表。再说圆桌骑士团，亚瑟王从岳父手中继承了一张超大的圆桌，在亚瑟王权利的巅峰时期共有 150 名以上的骑士环坐在他左右。这些骑士源自不同的国家拥有不同的信仰，所有骑士相互平等，在圆桌上所有骑士均可以畅所欲言，这在当时几乎是不可想象的，圆桌骑士团代表了骑士精神的顶峰，而亚瑟“骑士王”的称号也由此而来。包括亚瑟王本人在内的这 150 名骑士中最出名的骑士共有 13 人，分别是亚瑟王、兰斯洛特、高文、杰兰特、加雷斯、加拉哈德、加荷里斯、鲍斯、贝德维尔、凯、兰马洛克、帕西瓦尔和特里斯坦。（莫德雷德本为圆桌骑士团中的假面骑士，因背叛自己的王联合国家的敌人违反了骑士精神被后人除名圆桌骑士团）

亚瑟王的主要功绩不仅仅在于他的骑士精神和治理国家，他真正的功绩在于他让国家脱离罗马帝国的殖民奴役并击败了罗马帝国的统治者，他将真正意义上的自由赋予他的子民就如同他的骑士精神一样。此后的亚瑟王转而沉迷于寻找宝藏，他派出寻宝的圆桌骑士们大多有去无回这是削弱亚瑟王实力的直接原因。直到后来第一骑士兰斯洛特与他的皇后桂妮维亚之间的不伦之恋导致了本已不再坚固的圆桌骑士团直接崩溃。在亚瑟王远征法兰西讨伐兰斯洛特的时候坐镇大本营的莫德雷德联合国内外反对亚瑟王的势力发动政变最终双双战死于卡姆兰的矮丘之上。

从结果来看亚瑟王传说无疑是悲剧的，传说的结局没有一人笑到最后，所有人都是输家，这在各种历史传说中都是极其罕见的，所以许多人猜测由于当时亚瑟王的实力大不如前所以这场战争很可能是莫德雷德获胜，因为权利时间较短模糊在了这段属于亚瑟王传说中的历史断层中。





小打小闹的风流女王

梅芙（Maeve）是古爱尔兰传说中的康模特女王，古代爱尔兰史诗《夺牛长征记》中领兵攻打阿尔斯特的女王。梅芙是爱尔兰之王奥楚的女儿，与其他人不同的是梅芙从小就不服管教桀骜不驯，她不满意自己父亲给他安排的政治婚姻，扔下丈夫跑回了娘家。奥楚王知道自己女儿的脾气只得将康诺特封给了她让她自己挑选丈夫。梅芙对自己的丈夫有三个“不能有”的要求：第一不能有畏惧，第二不能有吝啬，第三不能有嫉妒。最终梅芙的三位丈夫都被第三条逼得与她反目成仇。

《夺牛长征记》起源是梅芙与第三位丈夫艾利的一个赌约，他们打赌自己拥有世上最强壮的牛，为了得到阿尔斯特的神牛梅芙发动了对阿尔斯特的战征，最终她夺取了神牛并且赢得了赌约但是她的军队却被光之子库丘林杀得损失惨重。咽不下这口气的梅芙又发动了第二次对阿尔斯特的战争，然而在强大的库丘林面前这场战争以梅芙战败被俘





告终，库丘林因为不杀女人最终将她释放。但是库丘林终究低估了妇人的狠毒，侥幸活命的梅芙没有一点感恩，相反她想尽一些办法复仇，最终利用库丘林的“三个誓言”：终生不得吃狗肉不呆在火堆旁；不得拒绝身份低者赠与的食物；不得拒绝吟游诗人的请求，设计让三个乞讨老妇赠与库丘林狗肉吃，吃了狗肉的库丘林全身无力，接着又让三个吟游诗人要求库丘林交出他的长枪，三人分别用长枪刺穿了他的随从、战马和他的心脏。如此强势的女人她的死却极富戏剧性色彩，她在沐浴的时候被Furbaide用投石索投掷的奶酪砸死。对于Furbaide的身份笔者几经查阅，终于查到他的母亲是梅芙的亲姐妹，而他便是梅芙的亲外甥，Furbaide的母亲被梅芙杀害，所以他杀死梅芙为母报仇，至于Furbaide为什么要在到处都是鹅卵石的湖边用一块奶酪射杀梅芙这点就不得而知了。

其实笔者对于是否要将梅芙放进王之英灵这个版块来写一直都十分纠结，她本身和罗摩一样是神话传说中的人物，但是与罗摩相比她的格局实在是太小了，她没有伟大的功绩，国土面积小的可怜；古爱尔兰不到7万平方公里的土地实行的是土地分封制，梅芙只是无数个诸侯中的一个，她以风流放荡著名，她为了与丈夫的荒唐赌约发动了阿尔斯特史上最大的入侵的战争，唯一值得她吹嘘一下的也就只有她恩将仇报用毒计害死了大英雄库丘林。但是最终决定将她放进这个版块是因为梅芙有其独特的魅力，她是各种传说中极少出现的女权主义者，在她的王国中男女地位对调，她甚至用男性约束女性的“三从四德”要求自己的丈夫与情人，这也许是最早的女性思想解放的传说，她的故事与《罗摩衍那》中悉多的悲惨遭遇形成了鲜明的对比，在乱世中一个女子竟然可以牢牢掌握住自己的国家与婚姻单凭这一点就足以为她留下特殊的一笔。

打仗亲兄弟上阵父子兵，振兴以色列的两代君主



中国有句老话叫：“老子英雄儿好汉”，说的是优秀的父亲培育出同样出色甚至更加优秀的儿子，在FGO中一共出现了四对优秀的父子，分别是亚瑟王与莫德雷德，兰斯洛特与加拉哈德（玛修），卫宫切嗣与卫宫士郎，大卫与所罗门。这四对父子中大卫与所罗门无疑是最特殊的一对，他们不仅是唯一的传承君主，而且所罗门（人王）还作为最终的BOSS等待着玩家们的挑战。下面就让让我们一起来简单了解一下这对传奇父子。

大卫是以色列的第二任国王，与其他国王不同的是犹太人的国王并非国家最高领导人，国王只统治人民的肉体，掌管内政外交，而真正统治国民思想的是犹太人的先知，耶和华神在人间的代行者。

因为第一任国王扫罗王暴躁且偏执的个性触怒了先知，先知决定从民间选择一位文武双全的勇士代替扫罗，这位勇士就是大卫。传说在一次与敌族非利人的交战中非利人阵营中有一位名叫歌利亚的巨人，这位巨人力大无穷势不可挡，在以色列人一筹莫展之际大卫仅用随手捡起的一枚鹅卵石就击杀了巨人歌利亚（FGO中大卫王的宝具“五块石头”的由来，据说大卫故意打偏前四块以示怜悯与警告，第五块会直接杀死敌人）。一战成名的大卫获得了先知的青睐，她将大卫招入皇宫并且告诉扫罗他就是神选择代替他的人。在与扫罗的周旋中大卫展现出了高尚的品德与超群的智慧，甚至连扫罗的亲生子女也被大卫的人格魅力所折服，最终众叛亲离的扫罗走向自毁而大卫在众人的欢呼声中成为以色列的新王。

按理说如此出众的大卫必会冠以贤者之名直到终老，然而在大卫为耶路撒冷圣城迎回装有摩西十诫石板的约柜后



人设开始一路跑偏……他在率领犹太人东征西讨的时候用尽各种阴诡毒计，发动了惨绝人寰的异族屠杀，当国家周边大体安定后曾经作战必身先士卒的大卫王几乎没再上过战场，他让自己的将士在外征战不休自己却日日流连后宫。他将自己的第一位皇后打入冷宫，与军人的妻子通奸并且杀害了这位对自己忠心耿耿的军人。最终神向大卫降下神罚，让他们父子刀兵相向最终夺去了他儿子的性命。悔过自新的大卫虔诚的向神祈求宽恕，神怜悯大卫将所罗门赐给了他（旧约导论）。

大卫是旧约中性格最鲜明的人，从纯洁无暇到后来罪业缠身让人感到这才是一个充满人性有血有肉的“人”，他的功和过同样瞩目，毫无保留的展现给后人评价。

所罗门（Solomon），约公元前971年——公元前931年在位。大卫王之子，以色列第三位君主。历史评价的所罗门以贤明著称，被视为古以色列最伟大的君王。登基初期的所罗门用雷霆手段肃清政敌扩张羽翼，将王权牢牢握在自己手里，在外交上所罗门主打联姻政治，他与周边多位国家的公主联姻巩固自身和国家地位，其中与埃及公主的联姻让他不费一兵一卒就得到基色城。所罗门在位时大力发展海上贸易，他推行了一系列政策为贸易服务将以色列打造成一个强大的商贸帝国。得益于强大的贸易支持，所罗门统治的帝国政治、经济、文化和军事都空前强大，圣城耶路撒冷中囤积了惊人的财富，据说银子的价值在耶路撒冷就如石头一样。对于犹太人来说所罗门最大的功绩就是修建存放约柜的圣殿，因为父亲大卫王晚年违背神的训诫失去了为神修建圣殿的资格，这个艰巨而又荣耀的任务就落在了所罗门的肩上。

与父亲大卫王一样，晚年的所罗门也向着阴沟一股脑扎了进去，他开始沉溺于自己所取得的成就，奢靡无度沉迷女色，国家的政治经济急速衰落，君臣之间离心离德。更为致命的是因为与众多国家联姻的关系不同的信仰不断冲击着所罗门，晚年的所罗门随着他的妃嫔去侍奉诸多神明。所罗门的行为触怒了耶和华，神不再庇佑他的国家，在所罗门去世之后他的国家很快分裂瓦解。

FGO中有一条与所罗门王关联很深的线索是不断创造特异点的72根魔神柱，传说所罗门役使这72位魔神治理国家攻打敌军。事实上所罗门是公元前970—930年间以色列的帝王，而他与72魔神签订契约的传说很突兀的出现于公元14—15世纪欧洲文艺复兴时期的《所罗门之钥》这门书中，中间足足隔了2400年！这本书对西方神秘学产生了承上启下的影响。书中记载了72位魔神原本是堕落的神明，他们与所罗门签订契约被所罗门装在瓶子中，所罗门死后与他一同埋入棺木之中，侵略者攻破耶路撒冷后不明原由打开了瓶子将72位魔神放入人间，这就是神秘学各种仪式中与恶魔签订契约的由来。这本书根本与所罗门王毫无关联，相反这是一本由中世纪欧洲术士们所著的邪书，书中大量记载并且鼓励杀生祭祀也与侍奉耶和华受神明庇佑的所罗门背道而驰。





一生之敌！垂暮帝国的中兴之主与称霸欧亚的征服王

无数的历史事实证明一位优秀的君主可以造就一个强盛的王朝，一位伟大的英雄可以成就一段伟大的历史，如果有两位优秀的帝王同时出现在了一个时代的一块大陆上，那么他们之间必然会碰撞出波澜壮阔的宏伟篇章。这里所讲的这两位帝王，就是在亚欧大陆搅动无尽风云的大流士三世与亚历山大大帝！

大流士三世原名阿塔沙塔(Artashata)，波斯末代君主，是唯一有画像流传于世的波斯君主。

亚历山大大帝（Alexander the Great），即亚历山大三世，马其顿帝国国王，师从亚里士多德，欧洲四大统帅之首。本章将以同年对比的叙述形式讲述两位君主纠缠错综的一生。

公元前 343 到 338 年间 40 岁的阿塔沙塔以亲王身份随波斯君主薛西斯三世镇压卡杜西亚人的叛乱，两军对垒之际卡杜西亚人的勇士提出与波斯最强的勇士单挑，波斯大军竟然无人敢应战，此时阿塔沙塔应战并成功制服了卡杜西亚人的勇士，因此被封为亚米尼亚总督。同年间 16 岁的亚历山大已经在父亲腓力二世征讨拜占庭时代替其统治马其顿并且镇压了马其顿北部的起义。之后由于腓力二世征讨拜占庭失利，希腊城邦与马其顿之间爆发了著名的喀罗尼亚战役，此役 18 岁的亚历山大作为左翼总指挥突入联军全歼希腊最强部队底比斯圣队，成为大战的胜利的关键。

公元前 336 年，亚历山大的父亲腓力二世遇刺身亡，亚历山大即位马其顿国王，他指责此时已是波斯君主的大流士三世谋划了这次刺杀。然而所有人都能看得出来这只是亚历山大为日后出兵波斯所杜撰的理由，当时的大流士三世仅仅比亚历山大早几个月登基，那时的他正与想把他架空成为傀儡皇帝的权臣巴古阿斗得不亦乐乎，根本无暇顾及马其顿帝国的琐事。从结果也可以看出腓力二世遇害唯一得到好处的就是亚历山大，史学家推断这极有可能是亚历山大指使的刺杀，因为腓力二世与新皇后所生的小儿子此时已经对亚历山大的继承产生了极大的威胁。

与朝气蓬勃的马其顿帝国不同的是大流士三世所接手的波斯已是垂垂老矣，帝国统治力松散，贪腐严重，甚至连粮食主产地埃及都宣布独立。大流士三世杀死巴古阿之后仅用了 6 个月便统一了埃及，之后锐意进取在内政外交上展现了不同凡响的胆识和魄力，无疑是波斯帝国期待已久的中兴之主。这段时间的亚历山大也没闲着，他先降服了因腓力二世死去开始蠢蠢欲动的底比斯和雅典，之后挥军向北直达色雷斯为马其顿巩固边防，补正了父亲执政时期的失误。在亚历山大北上期间底比斯乘机造反却不想亚历山大仅用了 14 天便疾行回军踏平了底比斯，彻底稳定了大后方。

之后两国之间常有冲突但没有爆发过大的战役，直到公元前 334 年亚历山大以为父亲和雅典城邦报仇为由发兵波斯，并接连取得胜利一直打到了阿米克平原，此时的大流士三世也已集结了数十万大军严阵以待，两国之间的第一次大战伊苏斯之战打响。此战兵力占优的大流士三世出人意料一败涂地，甚至连自己的母亲与妻女也被俘虏。

接下来的两年亚历山大不费一兵一卒接收了本就被波斯打残的埃及，完全蚕食掉了波斯西部领土并且拒绝了大流士三世割地赔款的请求。逃到帝国东部的大流士三世也没有气馁，他在帝国东方的统治依然稳固，在这两年时间内他积极训练军队并且组建了一支规模庞大兵种搭配合理的强大军队，而他的先祖薛西斯一世（进攻温泉关杀死列奥尼达一世的那位皇帝）在波斯最强盛的时候





组建类似规模的军队用了五年的时间！由此可以揣摩大流士三世出色的手腕与才能。可是战争的结果并不完全由军事力量决定，这场决定生死的高加米拉战役依然是亚历山大险胜。万念俱灰的大流士三世在逃亡途中被叛徒刺死于囚车中，据说当亚历山大的追兵找到奄奄一息的大流士三世时他与其中一位士兵紧紧握手，希望这位士兵可以把握手和钦佩传递给亚历山大。亚历山大为他举行了盛大的国葬，并且承认了波斯人与希腊人一样富有智慧值得尊敬。

他稳定波斯领土后亚历山大继续挥军东进，在海达斯佩斯河会战中击败印度皇帝波拉斯，但是他并没有吞并印度，而是让它成为马其顿的附属国。此时的亚历山大大帝站在了人生的顶峰，他并没有继续自己的征服之路，而是回到首都进行了一系列的军队改革。公元前323年死于突发疾病，时年33岁。

大流士三世与亚历山大大帝在当时无疑都是最杰出的君主，他们都拥有远大的理想和优秀的政治手腕。如果没有亚历山大可以想象大流士三世虽不说让波斯重回巅峰，但是为波斯续命百年还是没有问题的，这就如同三国时期既生瑜何生亮的悲哀。

大流士三世统治初期的波斯帝国已大不如前，收复埃及之后的国土面积约为450万平方公里，亚历山大大帝吞并波斯后马其顿帝国领土面积约为700万平方公里。与两位君主同期对应的古中国正处于战国时期（公元前475—前221年），各诸侯国疆土面积相加约为330万平方公里，国力对比远逊于波斯和马其顿帝国。



